MENSILE - ANNO X - NUMERO 85 - APRILE 1997 - LIRE 15.000

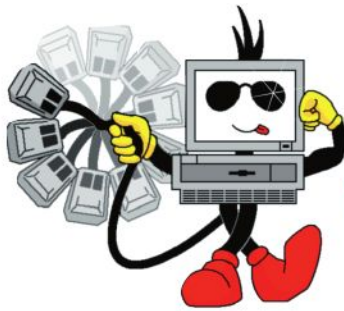
LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 ... Distributore MEPE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

DIGITAL ENIGMA

10 Anni di inquietudine

DIDATTICA: Corsi di C, C++ e JAVA - Come preparare un CD-ROM
PRODUTTIVITA: Cosa troviamo su Internet - A PROPOSITO DI: SSHard Files
LIGHTWAVE: Ancora sul Layout - Tutorial "mari e oceani"
MUSICA: I Tools di B&Pipes - GRAFICA: Parliamone... - INTERNET: Il nuovo Kit
CD-ROM: Personal Paint 7, AmyResource 2 - PRODUTTIVITA: WWorth Office 6
REAL 3D: Siti Internet dedicati a Real 3D - Trucchi e consigli

SU CDROM: Nuovo Internet Kit, Disk Master II, SS-Hardfiles
Storm C/C++ Demo, PCTask4 Demo

editoriale

Dieci anni di inquietudine

La copertina di questo mese non inganni. Non abbiamo ancora deciso cosa fare. Se trasformare o meno la nostra "carta" in "luce". Da dieci anni siamo qui a dimostrare senza sosta che Amiga c'é. Ci sono anche i lettori che ci hanno risposto copiosamente. L'appello dell'editoriale del mese scorso ha generato una massa impressionante di Email e posta. Segno tangibile dell'interesse sempre vivo da parte dei nostri lettori. Stiamo raccogliendo gli ultimi dati per decidere cosa fare della rivista che da dieci anni vi accompagna. Alcune riflessioni di lettori e redattori sono presenti in queste pagine. Ma c'é dell'altro...

Tutti noi non avremmo mai voluto passare tempi così grigi. Il buio, il silenzio, l'immobilità che circonda Amiga stanno affossando gli animi di molti utenti, anche i più estremisti. Ma prima di farsi travolgere da questa voglia di qualcosa di nuovo (che spesso si traduce in repentine migrazioni) vale la pena di riflettere e chiedersi perché essere amighista è ancora una buona scelta.

Molti di noi lavorano, e molti di noi usano il computer per lavorare. La maggior parte di noi non usano Amiga per lavorare, ma bensì un MAC o peggio un PC. Questa situazione, però, non è del tutto sgradevole. Usando gli altri computer ci si rende sempre più conto di quanto sia grande Amiga. Visto i tempi caratterizzati da tormentoni politico-giudiziari può essere divertente provare a fare un parallelo computer-politica.

Il MAC è come un politico che non ha grandi capacità, non è in grado di fare molte cose ma è circondato da un buon numero di collaboratori che lo supportano e lo aiutano. Le caratteristiche salienti sono una sufficiente dose di onestà unita ad una discreta cocciutaggine e ad un forte carattere conservatore. Costui sarebbe in grado di fornire un governo di apparente tranquillità, ma anche un pericoloso ristagno unito ad una totale assenza di idee innovative.

Il PC è invece paragonabile ad un politico scaltro e imbroglione che è capace di mascherare le sue enormi lacune facendo uso di loschi raggiri, facendosi aiutare da potenti e danarosi mecenati e da un cospicuo numero di ambiziosi collaboratori.

Lo scopo di costui è l'accumulo indiscriminato di denaro e di potere in modo da distruggere i rivali e controllare la quasi totalità della popolazione.

Amiga è come una specie di politicante un po' ribelle che, nonostante l'età avanzata, riesce ancora a proporre novità e a combattere contro il dilagante appiattimento. Purtroppo non può avvalersi di molti collaboratori in quanto non può offrirgli niente in cambio (nessuna bustarella e nessuna raccomandazione). L'unica forza che lo muove ruota intorno a questa frase: "le grandi idee si impongono da sole".

Dunque Amiga può diventare come una specie di scelta "politica". Scegliamo Amiga perché ci dà fastidio combattere contro la "fangosa" lentezza dei MAC, con la loro stupidità e con le loro maledette e imprevedibili bombe (vi possiamo assicurare che è più facile vedere una bomba su un MAC che una GURU su Amiga!!). Ci manca il multitasking e ci sentiamo come incatenati. I programmi costano più del computer stesso e spesso non sono abbastanza potenti da giustificare alcun investimento finanziario..

Scegliamo Amiga per non scendere nel mare dei compromessi offerto dai PC. Sistemi operativi mastodontici per ottenere ciò che Amiga fa con 512 Kbyte di codice, maxi fregature con tecnologie nebbiose e PLUG and PLAY da barzelletta, driver per ogni cosa che attacchiamo al computer (forse anche per i POST-IT attaccati al monitor), ogni cosa se non è Microsoft non funziona a dovere (neanche la tastiera) e programmi sono tutti super-costosi super-ingombranti che mandano in super-crash la macchina. Senza dimenticare che il multitasking c'é (da poco) ma funziona ancora male e che il DOS è sempre presente come una specie di condanna indefinitamente posposta.

Scegliamo Amiga, ma non riusciamo a portare questa scelta nel quotidiano. A casa c'é il nostro Amiga che ci aspetta, ma in ufficio ci aspetta il triste grigiore del MAC pronto a farci impazzire un'altra volta. E in fin dei conti è proprio quest'ultimo che usiamo di più, volenti o nolenti. Questo è tuttora l'unico nodo da sciogliere per poter liberare il nostro computer dai pericoli del dimenticatoio e dell'estinzione.

L'arma per scioglierlo si chiama software, ma come tutte le armi ci vuole il soldato che la sappia usare. Per usare al meglio quest'arma la ricetta è semplice: dovrebbe scomparire la pirateria che ancora strozza il mercato Amiga, dovrebbe crescere la presenza di software commerciale ad alto livello qualitativo e dovrebbe esserci un parallelo e costante sviluppo della piattaforma (con i tanto agognati aggiornamenti di CPU, di OS e di chip custom) in modo da garantire un'alta competitività. Non possiamo sperare (o meglio sognare) di superare i MAC o di soppiantare i PC, ma almeno possiamo provare a ritagliarci una piccola fetta di mercato fondata su basi solide e ben coperte finanziariamente. In questo momento Amiga è terra di nessuno o quasi. Ci vuole, prima di tutto, un papà adottivo degno di essere chiamato tale, successivamente devono partire una serie di iniziative di sviluppo atte a riportare in carreggiata la tecnologia Amiga (PowerPC, nuovo OS, nuovi prezzi), poi entriamo in gioco noi utenti e la nostra voglia di riscatto. Nostro compito sarebbe quello di "diffondere il verbo" per creare nuovi utenti. Il resto viene da solo...

La nostra speranza è che tutti gli sforzi profusi per mantenere in vita Amiga siano serviti a qualcosa e che il nostro computer riesca ad uscire una volta per tutte da questa situazione così statica.

Allora, dato che solo ai tempi di Lenin "le grandi idee si imponevano da sole", dobbiamo rimboccarci le maniche e darci un po' da fare. Noi di EAR facciamo il nostro meglio, i programmatori Amiga sono meravigliosi (il software PD e Shareware esce con ritmo incessante) e voi, fortunatamente, siete ancora lì con il vostro Amiga e con questa copia di EAR (la fiducia e la caparbietà sono le armi che hanno tenuto e che tengono in vita questo computer). E' già un buon inizio... Ora manca il padrino! Che qualcuno o qualcosa si muova al più presto!!

Auguri a tutti quanti.

Maurizio Bonomi
(bonomi@skylink.it)

Direttore:
Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Hanno collaborato:
Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
Alessandro Tasora (atasora@galactica.it),
Giuseppe Ligorio (gligorio.aica@iol.it)
Marco Milano (maestro@tnt.it)
William Molducci (will@sira.it)
Paolo Griselli (griselli@skylink.it)
Harry Haller (ear@skylink.it)
Ermanno Di Mario
Luca Danelon - Matteo Forniz

Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:
Michele Iurillo
(su A4000/40 Warp Engine, Cybervision 64, ShapeShifter, 32 MBRAM)

Stampa:
Litografica - Via Leonardo d.Vinci, 9
Cuggiono (MI)

Disk Mastering:
Ermanno di Mario, Michele Iurillo

Realizzazione copertina:
Fabio Bussola (immagine)

Clip Art:
Alberto Geneletti
"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l. Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano
N.35 del 25/1/1988
Redazione di Valencia (Spagna):
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia (Spagna)
Tel. 0034.6.373.94.71
URL: http://www.skylink.it/ear

Chiuso in redazione il **19/03/1997**
Chiuso in impaginazione il **23/03/1997**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

SOMMARIO

APRILE 1997 - NUMERO 85

La posta dei lettori

a cura di **Michele Iurillo, Harry Haller**

Voglio Netscape!

Spettabile redazione di Enigma Amiga Run sono un utente di ShapeShifter e ho un abbonamento ad Internet mi piacerebbe poter usare NetScape ed Explorer dato che purtroppo sono più efficienti dei Browser per Amiga. Il problema è che con il Kit incluso nel Cd di ho dei problemi quanto ad installazione. La cartella "apri e metti nelle estensioni" dove va messa ? Perché non fate un bel tutorial su come si installa il Kit per gli utenti Amiga che come me vorrebbero utilizzare Netscape ed Explorer ? Vi ringrazio per la cortese attenzione, continuate così e buon lavoro.

Crivelli Gianluca (Novara)

Effettivamente i browser per Mac sono un tantino più efficienti di quelli Amiga. C'é da dire però che non sono poi così veloci. Netscape per esempio è un vero mattone già in un Mac Power, si immagini dunque quanto possa funzionare in una, seppur eccellente, emulazione. Cio non toglie che se lei vuole utilizzare questi browser è liberissimo di farlo. Quello che non possiamo certo fare è un tutorial su come si installano questi software. Tutt'al più faremo qualche articolo dedicato a ShapeShifter dove daremo qualche dritta anche per questi casi. Le basti sapere che per installare tutto quello che va nelle cartelle estensioni e pannello di controllo del MacOS è sufficiente fare lo spostamente sulla cartella sistema. Ci penserà il MacOS a mettere tutto in ordine. Questo mese il Kit di Planet è notevolmente migliorato con l'aggiunta di IE 3.0. Abbiamo creato direttamente uno ShapeSfiter Hard File contente il Kit direttamente utilizzabile da CD-ROM. Le rimandiamo alle pagine della rivista dedicate al CD-ROM per ulteriori informazioni.

Harry Haller
(ear@skylink.it)

Appello

Salve. Sono un Vs. lettore si dall'ormai mitico numero uno, ho 36 anni e di professione faccio il consulente fiscale. Nei miei brevi ritagli di tempo navigando per la web ho deciso di farmi una casetta (due per la verità) una su geocities.com e l'altra su angelfire.com. Sono un utente Amiga fin dal lontano 1987 quando smesso il mio fantastico spectrum 48k decisi di passare al 500. Poi con l'andare degli anni il 500+, il 600 ed infine nel 1991 il 4000/40. Ora in questo pieno periodo di crisi in casa Amiga eccomi qua veleggiare in internet con........un pc-compatibile!!!!!! eh si lo ammetto per pochi denari mi sono venduto (niente affatto) il mio fido Amiga ha ancora un ruolo di assoluta predominanza nei miei sprazzi di tempo libero e il pc serve solo a scopi puramente marginali tra i quali quello di farmi da servitore nella web (visto che il mio provider non mi è stato molto vicino quando gli ho proposto di entrare con il mio 4000). Lasciando da parte questi discorsi lacrimosi eccomi al dunque: avrei una Home Page all'indirizzo:

www.angelfire.com/ma/vanbertol
nella quale mi sono dilettato a inserire le varie cose che ho imparato tramite la vs. rivista e visto che non posso sdebitarmi di persona ho deciso di creare una nuova oasi per gli utenti Amiga. Avrei però bisogno di collaborazione se potessi contattare altri utenti che vogliano lasciare le loro esperienze per poterle tramandare a chi in questo momento di difficoltà ne ha veramente bisogno. Per cui "HELP ME" vorrei fare veramente qualche cosa di costruttivo "Amighisti" scrivete i vostri consigli a:

bertolini@lunet.forum.lu.it

per poter finalmente fare un nuovo sito per la nostra fantastica Macchina grazie di tutto e scusate per il disturbo

(bertolini@lunet.forum-lu-it)

Come promesso via Email pubblichiamo con piacere il suo appello dopo averlo pubblicato sulla mailing list di Enigma Amiga Run.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

C'é chi se la ride...

Come molti avranno letto lo scorso mese Silvio Berlusconi ha affidato un messaggio ai propri elettori tramite Internet. Ovviamente il suo eterno rivale Romano Prodi non è stato aguardare e ha annunciato :" il computer ci porterà in europa". Tutti hanno pensato ad Internet ma non era proprio così... Grazie ad un'inchiesta di Nomisma il capo del governo ha scoperto che molti italiani posseggono un computer ed ha così deciso di istituire un nuova TASSA SUL SITEMA OPERATIVO. Pronta la minaccia della crisi di governo da parte di Rifondazione Comunista, in seguito però il leader Bertinotti ha fatto rientrare la protesta apprendendo che il Sistema Operativo nulla aveva a che fare con il suo Sistema Operaio.. La Lega non si è posta problemi : a detta di Bobo Maroni da mesi i tecnici leghisti sotto il controllo di E. Boso stanno preparando il Sistema Operativo Padano "GreenOS", localizzato in dialetto milanese, veneto e bergamasco.
Il Polo protesta per il metodo di tassazione direttamente proporzionale allo spazio minimo occupato su HD e alla memoria richiesta per l'installazione dell'OS. Tale metodo colpisce soprattutto la piccola e media impresa che basa le proprie capacità computazionali su UNIX, notoriamente ingordo di risorse. A quanto pare il Tortellone Reggiano non ha fatto i conti con l'unico OS che occupa 800k su disco e

richiede appena 512k di memoria. Gli italiani hanno dunque un buon motivo in più per scegliere AmigaOS.

(gallino@odino.inipv.it)

Puntuale e sempre divertente il nostro lettore. Puntale la sua presenza tra le pagine di EAR. La rivista dedicata al quel sistema operativo da 800K che potenzialmente rivoluzionerà la scena politica italiana.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Appello per UAE

Ciao ti scrivo per fare un appello ai programmatori Amiga italiani: Conoscerai di sicuro UAE, l'emulatore amiga per PC e workstation unix. Nei prossimi mesi questo emulatore crescerà molto grazie a centinaia di appassionati ed ex-amighisti (come me). Una delle cose che vorrei implementare al più presto è la gestione delle schede grafiche PC in standard VESA come normali schede video con compatibilità Cybergraphics dal lato amiga. Sto cercando quindi un programmatore amiga in grado di scrivere device drivers e monitor per il display database. Questo sarà interfacciato con un moduletto ROM residente dal lato PC. Se si potesse mettere questo messaggio sulla rivista credo sarebbe un gran bene per la comunità amiga, e per comunità amiga intendo gli amighisti attivi, non i fanatici che su IRC sono solo capaci a scrivere "PC sucks" senza fornire motivazioni plausibili a queste loro affermazioni...

Pietro Baricco
(Baricco@ipsnet.it)

Come promesso ecco "postato" il tuo messaggio a tutti i lettori di Enigma Amiga Run. Ricordiamo che per ricevere tutte le informazioni riguardanti la testata potete accedere alla nostra mailing list. Entro breve realizzeremo una pagine Web da dove potersi iscrivere in modo semplice.

Harry Haller
(ear@skylink.it)

Una risposta per tutti (o quasi)

di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it)

Questo mese oltre al solito spazio dedicato alla posta pubblichiamo parte dell'ondata di mail giunte in redazione a seguito dell'editoriale di marzo postato anche in quello che ormai sembra un news group... ovvero la mailing list di Enigma Amiga Run. Vi ricordo che far parte della mailing list è davvero semplice. Basta mandare un massaggio con richiesta esplicita di farvi parte.
Per quanto riguarda quello che segue ho cercato di dare una risposta a tutti e non è stato semplice. Continueremo, quello che ormai è diventato un dibattito aperto, nel prossimo numero che sarà sicuramente ancora tradizionale. Per quanto tradizionale non è mai stata la rivista per Amiga nata nel lontano 1987 quando i PC avevano i fosfori verdi e i Mac erano in Bianco e Nero (perché oggi sono a colori?).

Forse si, forse no

Ho letto con attenzione la proposta di eliminare la rivista in favore del cd-rom, e ho riflettuto. In Italia esiste Amiga Magazine che dal punto di vista cartaceo ha senza dubbio più frecce nel suo arco(almeno per quel che riguarda gli ultimi numeri). Io ho sempre comprato tutte e due le riviste anche se gli argomenti trattati spesso coincidono(non per colpa delle due redazioni). Da quando EAR produce il cd-rom ho un motivo in più per continuare a spendere 30.000 lire al mese, i due prodotti si vanno differenziando sempre più, e credo che questo in un mercato ristretto come quello dell'amiga in Italia non possa che essere un bene. Le due riviste così non sono più in concorrenza tra di loro, ma offrono prodotti completamente diversi. RISULTATO, io che spendevo volentieri £30.000 per 2 prodotti abbastanza simili tra di loro, come non potrei essere contento di spendere la stessa cifra per due prodotti tra loro così diversi?
Solo state attenti, siete sicuri che tutti coloro che oggi comprano la vostra rivista abbiano effettivamente il cd-rom? (io ad esempio ho sempre comprato la versione col cd-rom anche se solo da cinque mesi ho effettivamente il lettore). Per il discorso dei costi non credo che noi consumatori finali risparmieremo eliminando il supporto cartaceo (il prezzo rimarrà lo stesso), ma se potremo contare su un buon prodotto, saremo ugualmente soddisfatti, in pratica se agirete con la professionalità e la serietà che da sempre vi contraddistingue gettatevi nell'avventura della prima rivista italiana (e forse del mondo) per Amiga completamente interattiva, io vo seguirò.
P. S. fino a quando andando in edicola troverò Ear (rivista o cd che sia) continuerò a sperare nel futuro di amiga. Se mai un giorno ciò non dovesse più accadere (facciamo pure tutti gli scongiuri del caso), allora mi rassegnerò e cederò le armi.

Enzo Campana

Direi di si... ma con riserva

Bene, ho letto con attenzione la tua proposta ed anche le prime risposte con le relative obiezioni. Dal canto mio sono favorevole al supporto CD-ROM al 90% perché è giusto analizzare ogni minima alternativa migliorativa, bisogna avere il coraggio di andare avanti e superare ogni tipo di barriera. C'é comunque una "barriera" che rappresenta il 10% di sfavore riguardo la rubrica beebop. Ritengo che questa parte della rivista dovrebbe rimanere su carta solo perché non vedo come potrei leggere un tutorial ed eseguire contemporaneamente il programma in merito e questo non per la mancanza di un reale multitasking (ricordiamoci che abbiamo un AMIGA e non un PC!!!) ma per una eventuale cattiva gestione da parte dell'utente a far convivere le due applicazioni. Ritengo che è sempre più immediata la possibilità di visionare qualcosa da fare in modo indipendente, quindi per concludere direi che la riduzione delle pagine a vantaggio di un CD mi va OK non eliminerei quelle poche pagine riguardante i tutorial.
Ti saluto e a risentirci presto.

Giacomo Rizzuto

Entrambi i lettori ci fanno notare l'impossibilità di pubblicare i tutorial su CD-ROM. Effettivamente ci sono delle soluzioni particolari che ci permetterebbero di ovviare a questo inconveniente con qualche perdita non di contenuti ma di grafica. Ad esempio si potrebbero realizzare i tutorial direttamente in formato Amiga Guide ma ciò impedirebbe di vedere le immagini (anche se esiste un modo semplice di posizionare file Iff in una AmigaGuide attraverso un Wiever esterno con tutti i problemi relativi all'odioso "spalettamento").

Qualche dubbio

Ho qualche dubbio.
Prima di tutto c'é il rischio di tagliar fuori i molti lettori che usano un PC-WC per leggere il CD (A meno di non fare un CD multiformato) e quelli che ancora comprano Enigma pur non avendo il lettore. E poi a me la rivista piace leggerla sdraiato sul letto!
Certo che se in questo modo posso avere una rivista migliore un piccolo sacrificio si può fare. Comunque cercate di badare più alla leggibilità degli articoli che alla "decorazione" delle pagine. ho visto certe pagine web veramente illeggibili ! (Sfondo verde pisello con caratteri in VERDE !!!) Leggere su un monitor è già più stancante che su carta... Insomma mi puoi considerare favorevole con qualche riserva... L'importante è che facciate un buon lavoro.

Lorenzo Morselli

Un unico appunto.. Hai visto le pagine verdi con caratteri verdi su una pagina web di EAR? O sul CD-ROM? In entrambi i casi vorrei sapere dove, perché le nostre pagine hanno tutte sfondo bianco...

Un idea meravigliosa

L'idea di fare uno script per SCALA è MERAVIGLIOSA.. voto per quella.. multimedialità senza confini, massima configurabilità.. sa solo a voi cacciarci qualcosa di buono... Se non è scala, dovrà essere qualcosa di simile.. insomma un macromedia director per amiga ci sarà pure..
Vada per il CD-ROM, ma che costi NON più di 15.000 lire e che sia fatto almeno a livello di AMIRESOURCE.

Per quanto riguarda i frames, sia Voyager TNG (giunto in beta 2.10) sia Ibrowse 1.1 sia Aweb 2.2 li supportano pienamente, e beta MOLTO STABILI di tutti e tre stì browser sono in giro.. quindi...
Altrimenti dovreste fare qualcosa col CAN-Do.

Alessandro

Purtroppo non c'é Macromedia Director per Amiga, non c'é neanche Adobe Acrobat e anche l'HTML fa fatica sui nostri browser. Quello che vogliamo fare (e che non è detto che faremo presto) è una vera rivista da leggere su Web o su CD-ROM. Non pretendiamo niente di multimediale... Non ci interessa che suoni, balli ecc. Deve essere leggibile anche dagli Amiga meno potenti, e questo non è facile. Non sono d'accordo sulla stabilità dei Browser citati, sarà perché li ho provati?

Sono d'accordo... a metà

Caro Michele sono pienamente d'accordo con l'iniziativa, purché però questo non sia il preavviso di una definitiva scomparsa della rivista dal mercato! Spero comunque che la rivista su CD sia molto leggibile (l'insuccesso delle enciclopedie multimediali risiede proprio nel fatto che ci sono troppe cose in un piccolo spazio: il monitor, vi consiglierei a riguardo di adottare caratteri molto grossi e magari chissà anche un sottofondo musicale. Un suggerimento, perché non realizzate uno script con SCALA MM, mi hanno detto che il Player è distribuibile liberamente!

Giulio Guaglianone

No non pensiamo che questo ennesimo cambiamento sia preceda la nostra fine. Se fosse così non cambierei nulla. Vogliamo cambiare perché siamo dinamici e perché i lettori ci hanno sempre seguito. E' l'ennesima scommessa. Quello dello script con Scala potrebbe essere una idea. Ma noi siamo più orientati verso l'HTML che è l'unica cosa veramente Cross-Platform.

Mettiamoci gli X-Files

Un'ottima idea... ma il CD dovrebbe essere sfruttato al massimo. Ossia dovrebbe essere interattivo, contenere filmati o animazioni e quant'altro multimediale ci possa essere... (magari con questi benedetti X-FILES della UNDERGROUND... !) per esempio articoli con FILMATI delle prove... lo so che è fantascienza... ma senza la carta ci vorrebbe almeno questo... Fate vobis... Comunque, provateci... se non va, pazienza...

Emiliano Esposito

Effettivamente si tratta di fantascienza. Quello che vogliamo realizzare è qualche cosa che funzioni su tutti gli Amiga (degni di questo nome...). Non solo su super pompate Workstation con 68060 e 64 MB di RAM. Per quanto riguarda gli X-Files pare che questa volta arrivino. Ma non voglio più sbilanciarmi.

Con i frames !

Il WebPlug è un ottimo strumento per la creazione di pagine html (su Amy Resource Volume Due c'é la versione registrata in italiano), e considera che ormai anche i browser Amiga supportano i frames: sono appena uscite le nuove versioni di AWeb (2.2), IBrowse (1.1) e Voyager (2.12) e mi pare che tutte e tre supportino i frames e le varie estensioni dell'HTML 3.2 e dei più famosi browser PC... manca ancora il supporto JAVA, ma basta attendere che il "FINALE" sia ultimato (http://www.finale-dev.com).
Come ben sai, io ho sempre insistito per la eliminazione della versione cartacea di EAR (anche perché ultimamente la rivista sembrava solo un allegato al CD e non il contrario). Per quanto riguarda il problema della rivista multimediale, le soluzioni sono due:
1) svilupparla nel formato HTML 3.2, con i frames, le tables, le gif animate, i font colorati e tutto il resto (in questo modo gli arretrati potrebbero essere messi online sulla homepage senza bisogno di modifiche e di lavoro aggiuntivo);
2) svilupparla come se fosse un diskmag (hai mai visto le riviste tipo ROM, RAW, THE CHARTS, ossia programmi eseguibili con una interfaccia grafica strutturati in tutto e per tutto come riviste multimediali, con tanto di sonoro e di effetti speciali, e magari con la possibilità di eseguire direttamente i demo ed i programmi presenti nel cd (cosa che non credo sarebbe possibile in HTML). Il mio gruppo (THE SPOOKY FELLOWS) una volta faceva parte dei RAM JAM e produceva una rivista di questo tipo, chiamata THE CHARTS e contenente articoli di vario genere circa l'Amiga e la scena in generale. Abbiamo ancora il codice sorgente in assembler, quindi magari potremmo fare una prova di realizzazione della rivista in questo modo. Credo che ai lettori piacerà, ma tutto dipenderà dalla compatibilità del prodotto finale con gli Amiga di tutti i lettori. Per esempio ci sono ancora lettori senza fast ram, per i quali sarebbe impossibile caricare un web browser e leggere la rivista in formato html (ormai le richieste di memoria dei vari browser sono esponenzialmente aumentate). Per quanto riguarda invece la rivista come diskmag eseguibile, si potrebbero realizzare due versioni differenti, una AGA ed una ECS,
entrambe funzionanti su una macchina senza fast ram. Addirittura si potrebbe fare una versione autoconfigurante, che riconosca in modo automatico e trasparente la configurazione del proprio compuer, abilitando i vari modi grafici (AGA/ECS), sonori, eccetera...
Insomma sono d'accordo a condizione che il CD venga maggiormente curato, maggiormente riempito (almeno 600Mb di materiale), maggiormente aggiornato (ci sono dei programmi che vengono messi su tutti i cd, anche se nel frattempo sono uscite versioni più recenti!), maggiormente controllato (spesso accade che lo stesso programma venga copiato più volte con nomi diversi: ad esempio PROGRAMMA. LHA PROGRAMMA. LH0 eccetera) e contenga più generi di programmi e di articoli rispetto a quelli attuali (per esempio si potrebbero introdurre i demo della scena, i moduli musicali, le recensioni dei giochi, ecc.). Inoltre il CD dovrebbe finalmente avere una custodia ed una copertina...

Massimo "MAXIME" Marino.

L'idea del Disk Mag non è male (possiamo sempre fare una prova) anche se non era questa la direzione che volavamo prendere. Vogliamo che sembri un vero giornale su carta. Si era pensato anche di realizzare degli script e impaginare la rivista con Xpress come si fa normalmente. Mettendo in linea le grabbittate in Gif a 256 colori dell'impaginato, con le immagini mappate che si ingrandiscono quando l'utente le attiva. In questo senso abbiamo fatto delle prove recenti e il risultato non è stato dei migliori. Sul CD-ROM ci stiamo continuamente lavorando. Dopo l'intesa con la Interactive del mese scorso il CD-ROM di questo mese è opera di un gruppo di collaboratori che ci hanno messo tutta la passione possibile

per realizzare quello che il povero Bonomi faceva da solo con l'aiuto, seppur minimo, del sottoscritto. Ovviamente pensiamo in caso di fare l'operazione CD-ROM di fare una custodia e una copertina. Ma dimenticatevi i Picture Disk stile Ami Resource. Costano troppo per la nostra tiratura.

Grande enstusiasmo...

Caro Michele,
ho appena aperto il mio mailbox ed ho subito letto le tue e-mail e sono ENTUSIASTA del nuovo formato della rivista, pensa che giorni fa mi era passata per la mente un'idea simile e dicevo: "bisogna scrivere alla redazione per sapere se si può fare Enigma interamente su CD-ROM ". Invece mi avete letto nel pensiero. Una rivista del genere oltre ad essere all'avanguardia sarebbe anche molto pratica e non farebbe assolutamente concorrenza ad Amy Resource anzi si integrerebbe con essa portando il livello delle pubblicazioni Amiga italiane a livelli altissimi....
In conclusione non vedo l'ora che tale rivista su CD sia pronta e mi auguro che l'idea piaccia (ma non ho dubbi in proposito) agli altri utenti Amiga). Da oggi comincerò a spargere la notizia a tutti gli amighisti di Genova avvertendo anche il curatore dell'Amiga User Group di Genova (Gabriele Greco, che è un mio carissimo amico) che è un ottimo veicolo pubblicitario in quanto è il referente tecnico degli amighisti della città(se trovo il suo indirizzo di e-mail te lo mando così semmai gli scrivi anche tu ok?)

Maurizio

Ferma tutto! Come ho detto è solo una idea. Stiamo vagliando tutte le possibilità. Tutto è nato da un editoriale che non è assolutamente una dichiarazione di intenti. Stiamo solo cercando di capire se la cosa possa funzionare. Non dare già per scontata la cosa. Ci sono molti utenti che non hanno neanche il lettore e che ci comprano per sostenerci e per tenersi informati sul mondo Amiga.

Il limite dell'AGA

Ciao Michele,
ho letto il tuo editoriale riguardante Enigma e non posso che ritenermi d'accordo: portare tutto Enigma su CD-ROM non è per nulla una cattiva idea. Penso che ormai almeno l'80% degli Amighisti italiani abbia un CD-ROM, varrebbe quindi la pena abbattere i costi della carta (poveri alberi) e trasferire tutta la rivista sul supporto ottico. Per quanto riguarda il formato della rivista, io penso che (almeno per gli inizi) uno stile tipo la rivista AmyResource non sarebbe niente male. C'é da ricordare che se l'80% degli Amighisti ha un CD-ROM, di certo non tutti hanno uno 060 o addirittura uno 030, quindi pagine HTML cariche di grafica toglierebbero ogni soddisfazione (bisogna anche ricordarsi che l'AGA è pur sempre l'AGA, ahimé! :( ). Io personalmente ho un 1200 pompato con 030 (é già un anno e mi sembra già lento) e trovo che pagine HTML troppo "spesse" non siano la soluzione migliore; sì, e vero, sono molto più accattivanti, ma quanti sono disposti ad aspettare un minutino, per il completamento del caricamento della pagina? Una buona parte penso che preferirebbe leggerla superficialmente, o magari disabili terrebbe la grafica. Hai detto che accetti consigli, io te ne ho dato uno, vedi te... Nel frattempo non posso che salutarti e ricordarti che:
ONLY AMIGA MAKE IT POSSIBLE!

Andrea.

Questo è il punto. Vogliamo fare il cambiamento ma non possiamo permettercelo. Il prezzo da pagare è altissimo. E non possiamo martirizzare i lettori con soluzioni artigianali. E il classico "voglio ma non posso". Idee, ci servono idee.

Assolutamente si!

Secondo me sarebbe un bel passo avanti e sicuramente un successo per la rivista. Non oso immaginare dove si potrebbe arrivare con una rivista su CD messe nelle giuste mani (e che credo che li da voi di buone mani ce ne siano parecchie). Decine di MB di materiale a disposizione: corsi di programmazione; corsi di grafica 3D; grafica 2D; musica..... mi gira la testa ragazzi. Credo che in formato CD la rivista possa anche uscire ogni 2 mesi invece che ogni mese, in modo da dare la possibilità di assimilare il tutto da parte nostra. Una vera manna dal cielo!!!!! Naturalmente devono essere valide le premesse da te esposte, e cioè dei programmi in grado di gestire una seria rivista multimediale. Si potrebbe fare un'appello ai programmatori Amiga in modo da metterli su questa strada. Il buon Ligorio non ci può mettere una mano su??? Comunque avete la mia (per quel che serve) benedizione!

Amedeo Milella

Visto i nostri problemi economici, che è inutile nascondere e che una rivista PC non ha, non possiamo permetterci di fare meno uscite. Dobbiamo vendere le riviste e non possiamo lavorare due mesi e prendere un solo stipendio. Grazie per la benedizione.

Cime tempestose

Caro Michele, proprio in questo momento mi è arrivata la tua EMail riguardo la possibilità di inserire la rivista nel CDRom. Io sono perfettamente d'accordo a riguardo, basta che i soldi risparmiati vengano davvero spesi per rendere il CD ancora più appetibile di quanto non lo sia già. Capisco i problemi relativi al browser, ma sono sicuro che se i primi mesi avremo difficoltà a leggere la rivista sul CD stesso, basterà farci l'abitudine.
Bisogna considerare che il mare in cui navighiamo è molto scuro, quindi, penso che l'amighista medio si accontenterà di inserire il CD nel lettore, pur di avere delle notizie fresche e del buon software. L'ardua decisione, alla fine, sta a voi della redazione. Qualunque cosa sceglierete, fatelo con la coscienza tranquilla, perché se non ci foste stati voi, penso che l'Amiga in Italia sarebbe fallito qualche annetto fa. Tanti saluti.

Pierluca Maltese

EAR in TV

Per quanto riguarda il "referendum" non ho particolari critiche, vi faccio solo notare che, per quel che mi riguarda, leggere gli screens sul mio schermo (un televisore Phonola 17" con schermo interlacciato, per farci stare più roba dentro), che non è un monitor multisync, mi stanca incredibilmente la vista, per cui dei files "lettori" del CD-Rom non ne leggo praticamente mai. Penso che un supporto cartaceo sia comunque importante: magari gli inserzionisti possono essere messi sul CD (pagine web pubblicitarie), ma credo che certi articoli farebbero meglio a rimanere su carta. A voi la scelta del contenuto dei pezzi da lasciare sulla stessa e da mettere sul CD. Questa è la mia opinione. Anche perché la nostra è una società già abbastanza televisiva: io, a parte i testi uni-

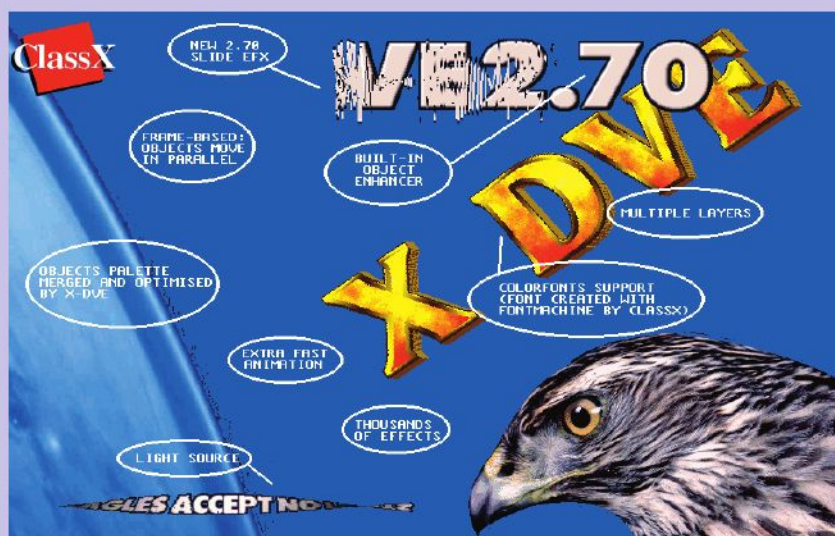
versitari, non leggo altro perché proprio non ho l'abitudine mentale e non ce la faccio. L'unica cosa oltre ai suddetti, che leggo, sono i fumetti e le riviste, come ad es. la vostra. Penso che sia anche una questione culturale, senza però ingigantire la questione e senza negare ciò che in genere si chiama "progresso" (col "regresso" della vista, però). Lo so che potrei comprarmi un monitor, ma sto cercando di mettere da parte i soldi per un tower per il mio A1200, così potrò montare una scheda audio 16 bit e la Power PC. Come posso aumentare i 2 mega di chip ram del mio 1200? Con una scheda grafica ? Aspetto anch'io la versione registrata di makeCD, non sembra niente male come utility, anche se, con la versione del numero di febbraio di EAR, ho provato a masterizzare, per vedere come venivano, brani audio da CD a CD senza immagine ISO, a velocità singola come era specificato nel manuale, ma sono venuti male: cigolii e pernacchie varie nella riproduzione dei brani. PERCHE' ?

Clemente Eden

Certo il tuo è un caso limite. Ma c'é davvero tanta gente che ha il suo Amiga collegato ad un 1081 (anche io fino a qualche anno fa). Non abbiamo ancora provato a masterizzare con MakeCD. Il CD-ROM di questo mese sarà il primo prodotto che masterizzeremo con questo nuovo software.

Conclusioni

Ovviamente quelli che trovate qui sono solo alcuni pareri La maggior parte dei quali a seguito di un messaggio postato nella mailing list di Enigma Amiga Run. Per questo è necessario chiarire che si tratta di utenti elitari che possiedono internet e quindi abbastanza memoria per poter far girare un browser. Nel frattempo ci stanno arrivando anche le prime lettere di quei lettori che non hanno la possibilità di collegarsi alla rete. Allo stato attuale circa il 65% sono favorevoli al cambiamento. Aspettiamo ancora idee, suggerimenti per vedere se intraprendere o no questa strada. Ringrazio tutti coloro che hanno risposto al nostro appello e mi scuso con tutti coloro a cui non ho potuto rispondere per via dell'enorme massa di Email generata in queste ultime settimane. Vi ricordo che su CD trovate una preview di quello che potrebbe diventare EAR.

ClassX annuncia X-DVE 2.70

La Class-X sta ponendo particolare attenzione e cura nel supporto di X-DVE, il prodotto leader nella produzione di titolazioni ed animazioni in campo video e multimediale. In questa nuova release gratuita, abbiamo aggiunto alcune importanti novità e nuove funzionalità. L'aggiornamento dalla varsione 2.50/.260 per Italia, Inghilterra, Germania, USA sarà reso disponibile su Aminet.

Supporto 68060

Grazie al suo design modulare, X-DVE mantiene tutto il codice di calcolo in librerie separate che sono state ottimizzate per diverse combinazioni processore/coprocessore. Con X-DVE 2.70 abbiamo introdotto la versione 68060 di queste librerie per permettere di ottenere il massimo delle prestazioni ai fortunati utenti di costosi acceleratori basati su tali processori.
Con l'imminente arrivo di nuove schede acceleratrici basate su architettura mista PowerPC/68x00 potremo rilasciare librerie ottimizzate per PPC in tempi brevissimi.

Oggetto Anim5/7L Multipalette

X-DVE è basato su oggetti grafici che possono essere pre-elaborati, animati e renderizzati con migliaia di effetti e combinazioni. Gli oggetti possono essere a fotogramma singolo (Testo, Brush) o sequenze animate di fotogrammi (StarField, MultiBrush, AnimBrush). Con X-DVE 2.70 l'oggetto animbrush è stato esteso al supporto di formati di animazione in double buffering con palette multiple di tipo Anim5 ed Anim7. Con questa nuova funzionalità, gli utenti non avranno più bisogno di convertire le loro animazioni in formato Animbrush per usarle come oggetto di X-DVE.
Quando viene aggiunto un oggetto AnimBrush, X-DVE riconosce automaticamente il suo formato senza alcuna interazione da parte dell'utente. Le animazioni con palette multiple verranno trattate dal sistema di remap dei colori interno ad X-DVE che effettuerà i necessari aggiustamenti ad ogni frame in modo completamente automatico.

12 Nuovi effetti Slide

La libreria di effetti è stata estesa di nuovo raggiungendo il ragguardevole numero di 64 differenti Slide.
-L'effetto "Sweep" (in 4 varianti) dove l'oggetto viene diviso in piccoli pezzi ruotanti.
-L'effetto "Twist" (in 4 varianti) dove l'oggetto viene attorcigliato intorno al proprio asse svolgendosi dolcemente.
- L'effetto "RotCarpet" (in 4 varianti) dove l'oggetto viene proiettato su una pagina che dolcemente di adagia sullo schermo. Tutti questi effetti sono calcolati con algoritmi di texture mappind 3D e danno il meglio di sé quando vengono renderizzati con il sistema di illuminazione degli oggetti interno ad X-DVE.

Correzioni

Le routines di texture mapping sono state migliorate per permettere una migliore precisione quando gli effetti sono calcolati in prospettiva (Il clipper dei poligoni 3D è stato migliorato per una più corretta gestione di poligoni piccoli e/o sottili).

Futuro

Stiamo lavorando per aggiungere ad X-DVE un supporto diretto al sistema di montaggio digitale DraCo di MacroSystem (anche se la Macrosystem dopo un pallido inizio di collaborazione, continua ad ignorare le nostre richieste di supporto, sistemi di sviluppo e documentazione). Le prestazioni della versione per DraCo non sono prevedibili. Tutto dipende da MacroSystem.
- La versione PowerPC delle librerie è uno dei nostri obbiettivi principali.

ClassX Development

Novità dal mondo Amiga

*a cura di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it), **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it), **Harry Haller** (ear@skylink.it)*

Le novità più grosse di questo mese vengono dal **Gateway** di St. Louis. Si tratta di uno show dove hanno partecipato numerose software house oltre a tanti personaggi del mondo Amiga. La notizia più importante è che i fantomatici canadesi della Viscorp hanno disertato lo show. A detta degli otganizzatori ciò è dovuto ad una precisa strategia per preservare il capitale da usare per la scalata alla Amiga Technologies. Isomma siamo alle solite. Se una azienda risparmia un qualche migliaio di dollari usa come pretende di poter aspirare all'acquisto di una società che vale milioni di dollari ? C'é chi pensa che l'abbandono sia invece determinato dal fatto che la Quikpak stia già lavorando ai nuovi Amiga e che sia impegnata a riscrivere il WB 5.0 e a calarsi nella tecnologia Risc. Lasciamo a voi ogni commento. Il nostro pessimismo deriva dalla disillusione, dalla poca pazienza e dalla voglia di continuare ad usare i nostri Amiga costi quello che cosri. Che ci sia una casa madre o no. In fondo è da anni che ne facciamo a meno (incuso il periodo Commodore).

Vi ricordate di **MR.Backup**? Era uno dei primi programmi apparsi sul mercato per la realizzazione dei BackUp. Oggi il programma rinasce grazie allo sforzo di alcuni programmatori. La versione attuale è la 2.5 e supporta pienamente Arexx. La IAM vende MR Backup e Disk Salv 4 in un'unica offerta.

Delusione per il comportamento della NewTek che si è presentata ad una manifestazione Amiga con il suo prodotto migliore Lightwave 5.0 ma che girava su Alpha. Quando qualche visitatore lo ha fatto notare la risposta è stata "Beh... con Amiga è meglio fare le animazioni.. per quanto riguarda il rendering meglio Alpha !.

Inova Design presentava la versione 2.6 di ImageFX. In un piccolo spazio espositivo dove si dava da fare anche la Softlogik con l'ultima versione di PageStream. A detta di entrambe le software house è prevista una compatibilità totale con i nuovi processori Risc.

Silent Pawn Production ha presentato il suo Amiga portatile. Si tratta di un kit che permette ad un possessore di A1200 di realizzare un LapTop.. Il kit non necessità grandi sforzi di assemblaggio è necessario solo un cacciavite e qualche cavo piatto. Peccato che il prodotto pesi in maniera eccessiva e che la durata delle batterie sia di un'ora o poco più.

Da quello che abbiamo captato dalle reti telematiche è meglio spendere qualche lira per andare a vedere gli show tedeschi dove c'é decisamente più presenza, anche di spirito.

E' opera di Haage & Partner. E' un nuovo WP è si chiama Easy Writer, il prodotto è ancora in fase di sviluppo ma le preview promettono davvero bene. Tutta la comunità Amiga può partecipare alla stesura del progetto. Collegandovi alla pagina della Haage & Partner potete stilare le caratteristiche che vorreste.
Noi lo abbiamo già fatto. Fatelo anche voi... Se la partecipazione italiana sarà massiccia forse adotteranno un dizionario italiano. I prodotti della Haage & Partner sono distribuiti in Italia da CATMU.

PROVVEDIMENTI PER INTERNET: IL COMMENTO DI AIIP

Milano, 12 Marzo 1997

In merito al decreto tariffario appena varato dal Governo e che è ancora al vaglio di AIIP e dei suoi associati l'Associazione esprime un primo commento sulla parte riguardante espressamente i servizi Internet.

AIIP apprezza il principio generale dell'abbattimento delle barriere di accesso alle reti e ad Internet in particolare, ma ritiene che **LE SOLUZIONI CHE SI INTENDONO SPERIMENTARE A PARTIRE DA MAGGIO 1997 SIANO ASSOLUTAMENTE CONTROPRODUCENTI.**

Aiip chiede dunque che la sperimentazione dei provvedimenti per Internet venga immediatamente rivista nell'applicazione e nel metodo.

Il decreto infatti prevede che l'utente privato o l'istituto scolastico interessati alle riduzioni tariffarie debbano comunicare esplicitamente a Telecom Italia il proprio stato di "utenti Internet" depositando copia del contratto stipulato con il provider.

Questa operazione, i cui dettagli operativi non sono ancora stati chiariti, comporta certamente un costo aggiuntivo per l'utente e ne riduce la libertà'di scelta del servizio di accesso. Inoltre permette a Telecom, che agisce sul mercato anche come Internet Provider, di raccogliere informazioni sull'intero mercato, informazioni facilmente utilizzabili per pianificare ed ottimizzare le proprie strategie per Internet, nonché'-per azioni commerciali in concorrenza agli ISP e ai carrier alternativi.

La stessa agevolazione tariffaria può più agevolmente avvenire tramite la semplice riduzione del costo dei collegamenti via modem verso i provider, senza imporre all'utente, sia esso privato o professionale, costi aggiuntivi nascosti ed espliciti come il previsto aumento dei costi fissi (i canoni) per le linee telefoniche che il provider mette a disposizione dei propri clienti.

Questa soluzione è caldeggiata da AIIP in alternativa alla tecnica attuale (vedi www.aiip.it/propaiip.html), e si appoggia facilmente sulla creazione di un Registro degli Internet Provider già esistente presso il Ministero delle Poste e Telecomunicazioni.

In merito ai costi delle reti dati AIIP giudica del tutto insufficiente il calo previsto delle linee CDN e CDA (linee dedicate - si veda il sito ANUIT), ancora lontanissime dagli standard internazionali soprattutto per i tratti urbani, dove l'evoluzione tecnologica consente enormi aumenti di rendimento delle linee già attive da parte della concessionaria Telecom, che non si stanno trasformando in cali drastici dei costi per gli utenti finali.

Il differenziale di costo delle linee dedicate rallenta gravemente l'ingresso stabile delle aziende e dei fornitori di informazioni italiani nella rete Internet e non permette agli ISP di competere in modo ottimale e sviluppare servizi a standard internazionali.

Inoltre la prevista distribuzione nel tempo del calo di questi costi, che stanno trasformandosi in una vera e propria "tassa sullo sviluppo" di Internet, indica un'evoluzione del sistema tariffario della trasmissione dati prefissata e troppo lenta, inadeguata ai tempi di evoluzione dei moderni mercati e di Internet. Gli utenti, le aziende e gli operatori non possono infatti attendere una liberalizzazione ancora lontana per avere costi di infrastruttura per Internet allineati agli standard internazionali.

AIIP richiede immediati interventi sul provvedimento per non costringere gli utenti ad assumersi costi e complessità'inutili per accedere a Internet, e permettere ai fornitori di competere in condizioni di costo e di regolarità del quadro competitivo finalmente adatti a portare l'Italia al pari delle altre nazioni europee e agli Stati Uniti

ASSOCIAZIONE ITALIANA INTERNET PROVIDERS
Via Adelaide Bono Cairoli 34
20127 Milano - Italy
Tel (02) 48.20.55.79
Fax (02) 48.20.55.79
E-mail info@aiip.it, Web
http://www.aiip.it

Apple e la compatilità...

di **Harry Haller** (ear@skylink.it)

Bisognerebbe dire a questi signori della “mela bacata” che c’é una soluzione di compatibilità Amiga-PC. Si chiama Shapeshifter, e se non è sufficente ci mettiamo anche Pcx. A parte gli scherzi sul sito Apple e sopratuto sul suo ftp c’é sempre qualche cosa di utile.

http://www.apple.com

Sgi Web

di Michele Iurillo (yuri@skylink.it)

Nuovo Look per la pagina della Silicon Graphics. Tra le novità la possibilità di scaricare Cosmo. Tutto ciò è molto bello ma come sempre noi amighisti restiamo a guardare.

http://www.sgi.com

Cucù VOL non c’é più

di **Harry Haller**

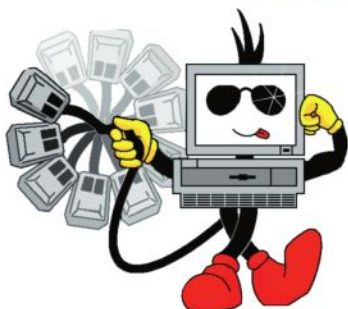
Per la disperazione di tutti i provider la Telecom sembra voler fare sul serio. Sulle prime sembrava che l’acquisto di VOL fosse solo una mossa strategica dettata dalla disperazione di non poter vedere Grauso pagare il conto. Purtroppo, per i provider, non è così. Da poco la Telecom è a pieno ritmo nella rete e le iniziative si susseguono copiose. Non ultima Ziff Davis presente con Mondadori Informatica.

C’è da dire che i furbacchioni hanno usato così tanta grafica nelle loro pagine da farci perdere una buona mezz’ora solo per vedere il logo iniziale. Ci sarà forse un secondo fine? La grafica snella e veloce di Vol è stata sostituita da immagini GIF pesanti (qualche maligno dice che per gabbare la cache rinomino le immagini tutti i giorni). Ma esiste il garante dell’informazione sulla rete?

Nessun matrimonio e due funerali...

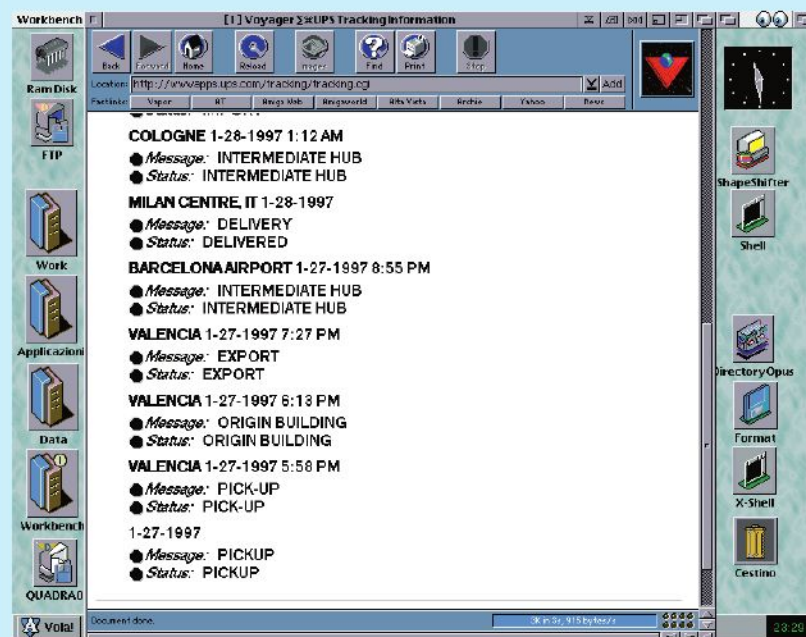
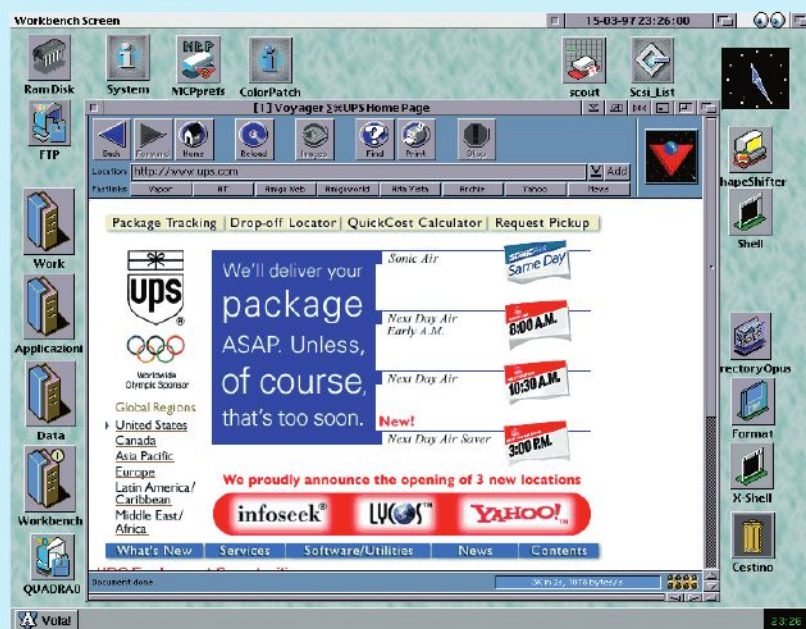
di ***Harry Haller***

Anche Quikpak (che personalmente ho sempre ricondotto a “pacco rapido”) ha mollato il colpo. Troppi soldi in ballo per la piccola socie tà canadese, ci avevano provato più col cuore che col portafoglio. “Niente soldi, niente ciccia” devono avergli detto nelle lande teutoniche e quindi: un gran bel “nulla di fatto”.
Le voci che circolano in Germania (ma anche dalle mie parti a Goppinghen) dicono che se non siamo alla fine poco ci manca. Pare che la società di Bensheim stia cercando di recuperare qualche spicciolo per rilevare la baracca e mettere in piedi una specie di cooperativa (purchè non rossa, semmai rossonera).
Funerale che va, funerale che viene. Anche gli amici dell’Almathera hanno mollato. Mai più Photogenics, mai più CDPD, insomma altro software in meno.
Perchè piangere? In fondo ci restano almeno altre 4 o 5 software house.
Se siete davvero stufi e volete sfogarvi, fate come me. Riflessione, un buon libro e qualche calcio al PC del vicino (avete notato che suono dolce emette un case vuoto... cioe il case di un PC quando lo si colpisce con forza? Sono soddisfazioni che un uomo deve avere...
Vado a bere una santa birra...

EA

UPS Web

di ***Michele Iurillo*** *(yuri@skylink.it)*

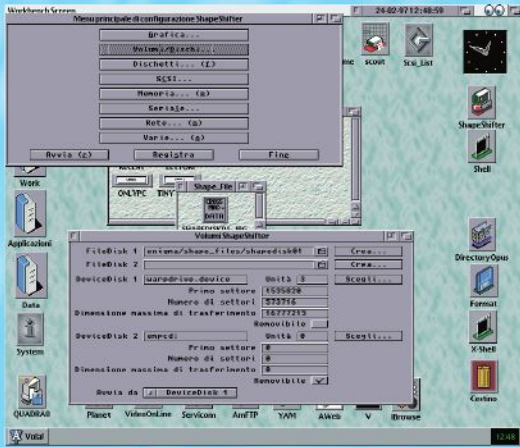
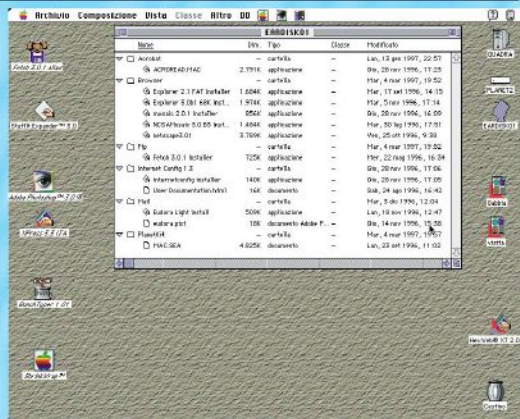
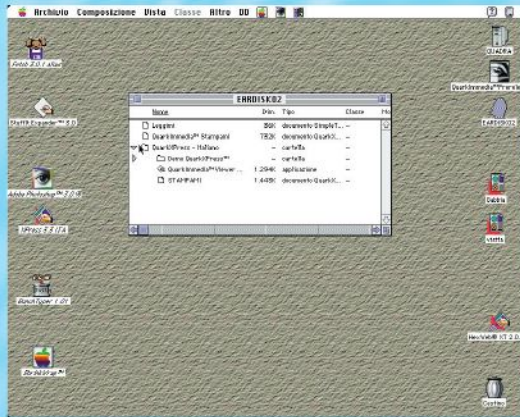
Ne sappiamo qualche cosa noi che dobbiamo sempre lavorare a distanza. Ebbene se ci fosse una lista dei provider ufficiali di Enigma Amiga Run non potrebbe mancare United Parcel Service. Tutti i documenti, i CD-ROM e il software in transito dalla redazione milanese a quella italiana e viceversa sono ogni mese nelle mani di UPS. UPS è tra i primi corrieri che mette a disposizione di tutti i clienti un sistema per sapere in tempo reale attraverso il Web dove si trova il pacchetto spedito. I servizi a disposizione permettono anche un rapido calcolo delle tariffe di spedizione.

http://www.ups.com

Un piccolo appunto su come usare gli ShapeShifter hard files che proponiamo ogni mese sul CD-ROM.

SS-Hard Files guida all'uso

di **Michele Iurillo** (yuri@skylink..it)

Ogni mese proponiamo nella directory Shape-Files degli hard file da utilizzare con il noto emulatore. Alcuni lettori ci hanno chiesto di spiegare il loro uso con ShapeShifter ed eccoci qui pronti a farlo. Tra le tante caratteristiche che Christian Bauer ha implementato nel suo emulatore, la possibilità di creare da dei semplici file AmigaDOS delle unità a disco Mac "virtuali" è una delle più utlity in casi di emergenza. Alcuni mesi fa abbiamo pubblicato un hard file "bootante" per le questioni di emergenza. Certo ci sarebbe piaciuto poter metterci dentro anche un Disk Doctor ma probabilmente il signor Norton non sarebbe stato d'accordo. Certo che questo "boot hard file" ci salva da molte situazioni scomode. Questo mese oltre al solito disco di Uility Internet Oriented contenente Netscape 3.03, Internet Expolorer 3.0b, Eudora Light, Fetch e Mosaic (ShapeDisk01) abbiamo pensato bene di farvi provare l'ebbrezza del nuovo QuarXpress 3.32 Immedia, ovviamente si tratta di una Demo. Ma è sufficiente a capire come usare il prodotto. Dovete pensare che con questo software, ovviamente con l'originale, noi produciamo interamente la rivista in emulazione su un A4000 (per la verità un po' pompato).

Ecco come fare a inserire correttamente il file all'interno della sezione "dischi" di Shape Shifter.Bisogna avviare Shape Shifter, andare al menù Dischi e volumi e impostare i dati del nostro Shapefile preferito. Dopo averlo fatto ricordate di registrare i cambiamenti effettuati prima di avviare Shapesfihter. Fatelo con l'apposito bottone registra del pannello principale.

L'altro Hard disk file (ShapeDisk03) contiene in formato non compresso il nuovo Kit di Planet, pur non continuando la collaborazione con il noto provider milanese abbiamo deciso di continuare a pubblicare il loro Kit fino a quando non ne sarà pronto uno nostro. Ed ora tuffiamoci nel mini-tutorial, un mini be-bop che dovrebbe chiarire ai lettori gli ultimi dubbi a riguardo gli SS files.

Il contenuto dello ShapeDisk01 di questo mese è interamente incentrato su Internet.Per usare più comodamenti gli archivi, copiare quello che interessa sul proprio Hard Disk.

Lo ShapeDisk02 di questo mese contiene QuarkXpress Immedia 3.32 demo. Non male...

Se vi succede questo non vi preoccupate. Vuole dire che avete la Cybervision e che avete caricato correttamente lo ShapeFile. Come già detto la cosa migliore sarebbe copiare il contenuto dello shapefile sul vostro had Mac ma questo non è sempre possibile.

WordWorth 6 Office

Una suite di quattro programmi per tutte le esigenze di lavoro. Con questo prodotto anche la piattaforma Amiga ha la sua dotazione di software produttivo.

di ***Ermanno Di Mario, Andrea Favini e Maurizio Bonomi***

La software house inglese Digita non è rimasta ad aspettare gli avversari, specialmente gli "acerrimi" nemici della Softwood e il loro FinalWriter. Il lancio a sorpresa di WordWorth6 riafferma la leadership nel mercato dei Word Processor. La versione che qui proviamo è contenuta su di un CD con altri quattro programmi : Organizer 2, DataStore 2.0 e MoneyMatters 4.0. Il CD in questione si chiama "WordWorth6 Office". Un nome dal sapore decisamente Microsoft per la prima Suite degna di nota.
Per trovare l'ultima volta in cui qualche software house Amiga ci aveva provato dobbiamo ritornare indietro di anni. Eravamo agli albori dell'era Amiga, la software house si chiamava Microsystem Software e i pacchetti erano Scribble! (per anni Word Processor ufficiale della redazione fino all'arivo di C1-Text), Analyze! (uno spredsheet con il quale per anni sono stati calcolati i compensi ai redattori) e Organize! (dove sono tutt'ora contenuti tutti i contatti della redazione). Il tempo passa e la Microsystem Software è sparita dalla scena. Oggi ci troviamo di fronte a nuovi software realizzati da software house nate negli ultimi anni.

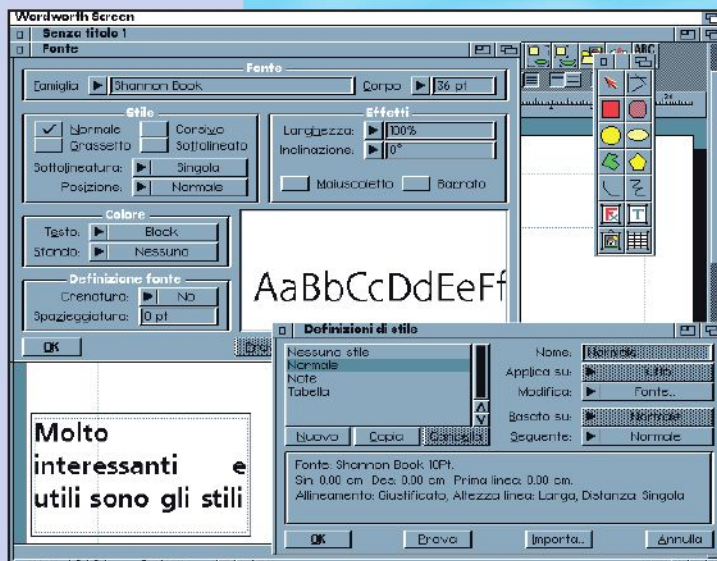
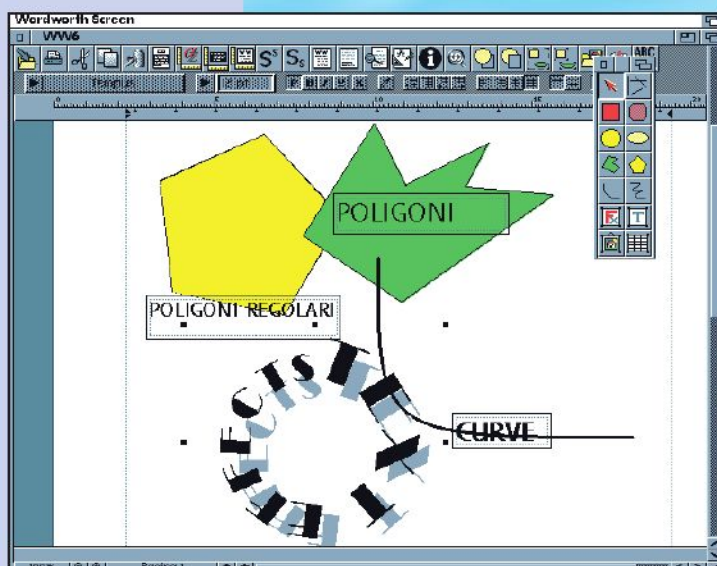
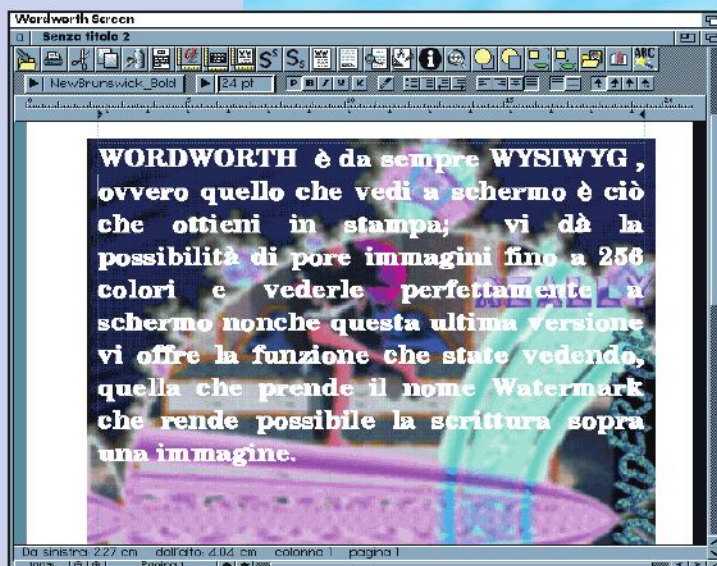
Wordworth 6
Office
Datastore 2 - Organizer 2 - Wordworth 6 - Money Matters 4

Il Wordprocessor

Se con Wordworth 5 la Digita aveva fatto un grosso salto di qualità, questo non si può proprio dire per la versione 6; comunque dalla software house inglese arriva una novità per il mondo Amiga che pur essendo di ispirazione PCista non potrà che essere ben accetta.
Come termine di paragone abbiamo preso la precedente versione 5, l'ultima da noi provata. La versione 6 del programma non presenta più un manuale in formato cartaceo perché questo è presente esclusivamente in formato AmigaGuide ed è consultabile direttamente all'interno del programma come Help in linea.
Il programma, così come gli altri tre, è fornito in due versioni, in tedesco ed in inglese. Ogni versione è contenuta in un cassetto "Deutch" o "English". L'installazione richiede pochi minuti perché il software è contenuto nel CD in formato non compresso. L'interfaccia grafica di questa versione 6 di WordWorth è praticamente identica alla precedente versione 5, le differenze sono sottili, ma importanti.
Nella nuova versione 6 di WordWorth è stata potenziata la parte dedicata ai nuovi strumenti di disegno, ne sono presenti ben quattro completamente nuovi. Vediamoli : creazione di poligoni irregolari dove è possibile creare poligoni pieni con un infinito numero di lati, questi vengono tracciati premendo il tasto sinistro del mouse e premendo il tasto "Ctrl" nel punto dove termina il lato e ne continua un altro.
Interessante notare che se si tiene premuto il tasto "Ctrl" il poligono creato sarà tracciato da linee curve fino a che questo è premuto. Con il secondo nuovo strumento messo a disposizione si possono creare poligoni regolari con un numero massimo di venti lati. Sia i poligoni regolari che quelli irregolari o curvilinei possono essere gestiti con qualsiasi altro strumento come "cerchi/ellissi" o "quadrati/rettangoli", per cui si può regolare il colore e lo spessore del bordo assieme a colore dello sfondo e lo scontorno al testo.
Il terzo strumento aggiunto permette di creare curve di Bezier, (curve aventi gli estremi tangenti a due linee). Una volta disegnate, possono essere modificate agendo sulle linee tangenti. Le curve di Bezier possono essere modificate sia nello spessore che nel colore del tratto.
L'ultima opzione di disegno aggiunta è costituita dal disegno libero, è possibile disegnare a mano libera (molto utile nel caso si voglia inserire nel documento la propria firma).

Trasparenze

Un'utile opzione aggiunta è la capacità di rendere il disegno creato o l'immagine importata trasparente al testo principale. Questa opzione si è rivela molto utile per inserire sfondi ai testi per "l'abbellimento" delle pagine è può essere vista come un preludio alla creazione di pagine HTML attraverso WordWorth. A quando una versione Net ? Peccato che se viene caricato un pattern, come

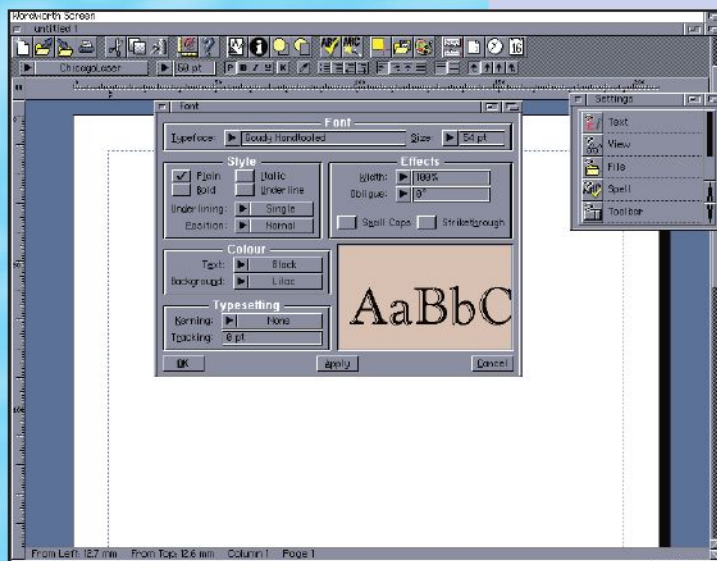
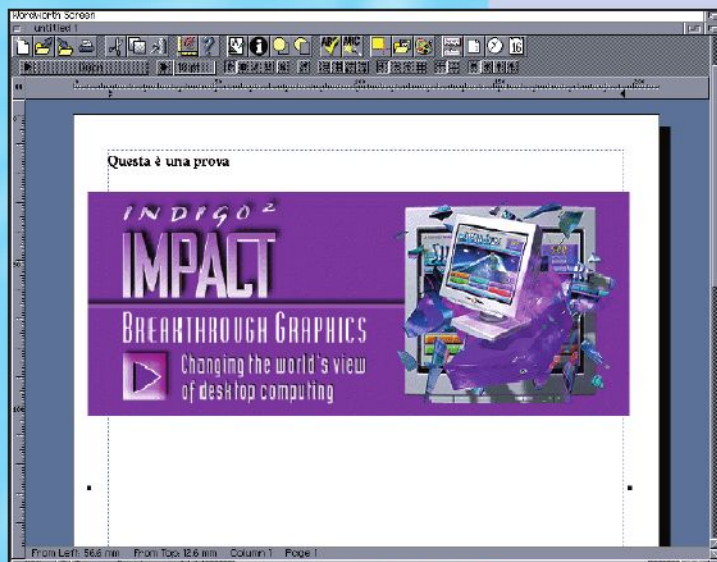
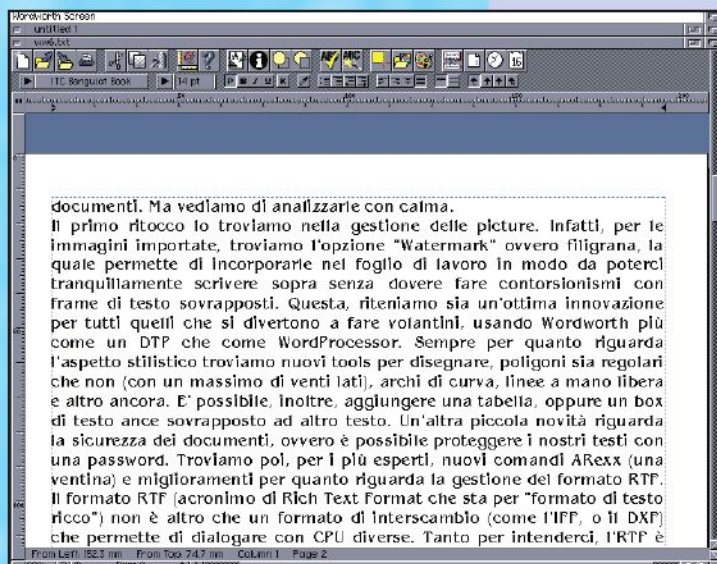
Un po' di finestre aperte...

Gli strumenti di disegno

La funzione "watermark" in tutto il suo splendore

quello Workbench, questo non può essere duplicato automaticamente per coprire tutto lo spazio assegnatogli. In un ambiente di lavoro è molto importante la privacy dei propri documenti, ora Wordworth permette di proteggere questi attraverso un codice segreto senza il quale non si può leggere il contenuto del file. Il codice è sensibile alle maiuscole e alle minuscole, se questo viene smarrito non si potrà più accedere al file. In caso ciò avvenisse la Digita fornisce un servizio a pagamento di decrittazione che permette di recuperare i file codificati.

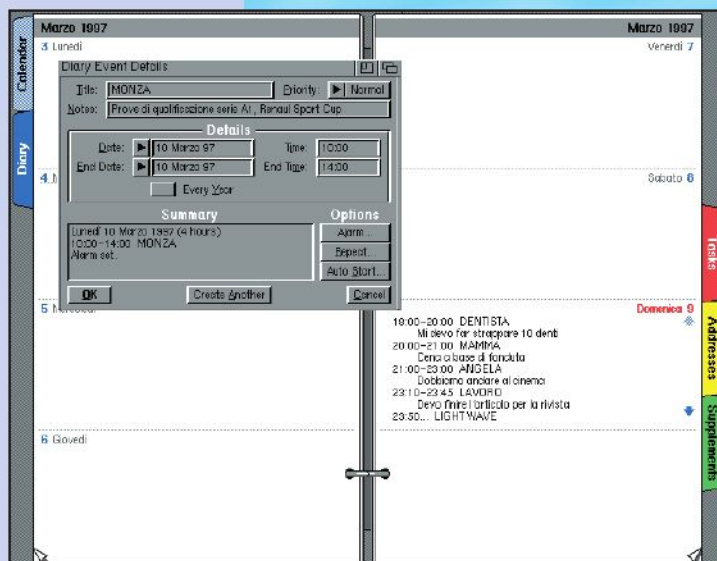
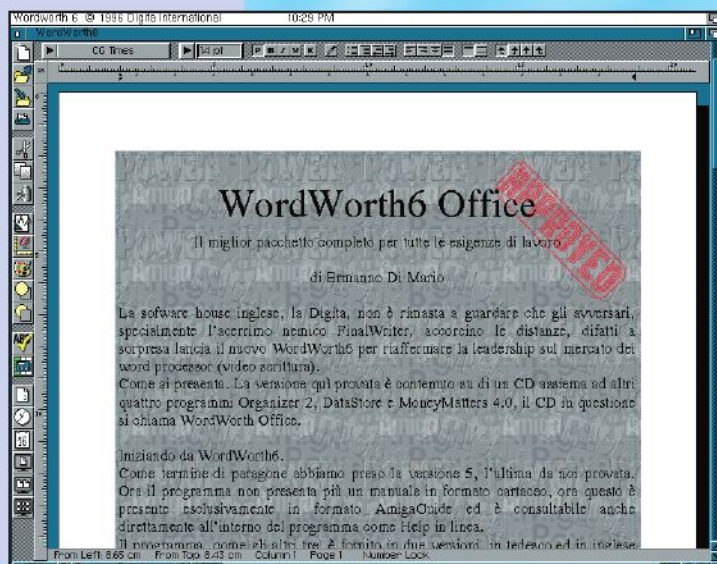
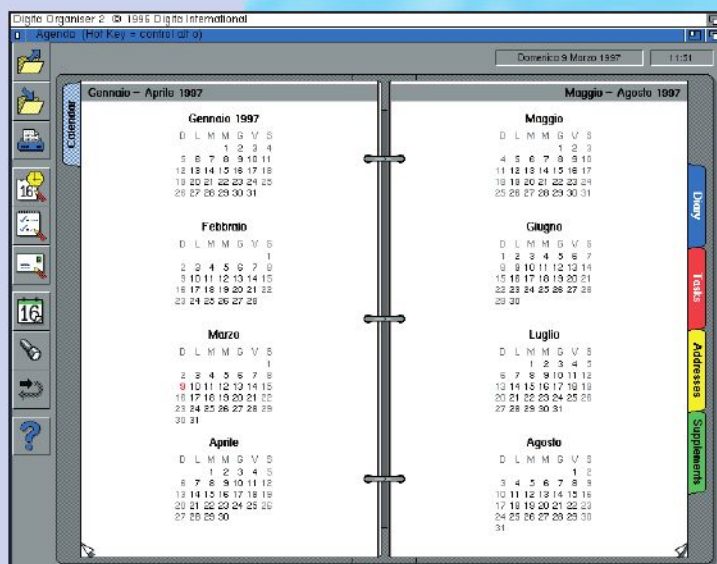
Importanti migliorie sono state apportate nell'importazione e nell'esportazione dei file in formato RTF (di cui torneremo a parlare più avanti), formato standard di interscambio testi tra piattaforme diverse come Macintosh e Windows. Ora il supporto di questo formato si estende alla formattazione del testo, alla gestione dei fonts e alle sue dimensioni. Il test effettuato trasportando da/a Word per Windows hanno avuto successo, alcuni problemi sono stati ancora riscontrati nella formattazione del testo trasportando i file RTF da Works per Windows a WordWorth. il supporto avanzato RTF assicura finalmente ad Amiga una migliore compatibilità con le altre piattaforme.

Con il nuovo WordWorth6 l'interfaccia arexx è stata sviluppata per supportare le nuove caratteristiche del programma, queste, sono documentate nella guida in linea, "Help", del programma. Alcune caratteristiche però ancora non sono state aggiunte, come la possibilità di ruotare il testo, gli oggetti o le figure. Non è stato ancora aggiunto lo scontorno del testo attorno all'oggetto da ambedue i lati, sinistro e destro. La velocità operativa in generale è migliorata, ora a supporto di WordWorth6 sul CD Rom è presente una collezione molto completa di oltre cinquanta fonts Compu-graphics (vedi foto) immediatamente utilizzabili e, un'interessante collezione di ben 8Mb di ClipArt (vedi foto) in formato IFF da utilizzare nei propri documenti!

Un altro ritocco lo troviamo nella gestione delle picture. Infatti, per le immagini importate, troviamo l'opzione "Watermark" ovvero filigrana, la quale permette di incorporarle nel foglio di lavoro in modo da poterci tranquillamente scrivere sopra senza dovere fare contorsionismi con frame di testo sovrapposti. Questa, riteniamo sia un'ottima innovazione per tutti quelli che si divertono a fare volantini,

usando Wordworth più come un DTP che come WordProcessor. Sempre per quanto riguarda l'aspetto stilistico troviamo nuovi tools per disegnare, poligoni sia regolari che non (con un massimo di venti lati), archi di curva, linee a mano libera e altro ancora. E' possibile, inoltre, aggiungere una tabella, oppure un box di testo ance sovrapposto ad altro testo. Un'altra piccola novità riguarda la sicurezza dei documenti, ovvero è possibile proteggere i nostri testi con una password. Troviamo poi, per i più esperti, nuovi comandi ARexx (una ventina) e miglioramenti per quanto riguarda la gestione del formato RTF. Il formato RTF (acronimo di Rich Text Format che sta per "formato di testo ricco") non è altro che un formato di interscambio (come l'IFF, o il DXF) che permette di dialogare con CPU diverse. Tanto per intenderci, l'RTF è supportato da tutti i programmi di videoscrittura per Windowze, e dalla maggiorparte di quelli per MAC. Ma vediamo ora le pecche di questo aggiornamento. Sostanzialmente si potrebbe dire che sarebbe stato meglio chiamarlo Wordworth 5.1 in quanto non crediamo che le poche innovazioni apportate possano giustificare una salto di versione così deciso. Abbiamo inoltre riscontrato che è stato risolto un problema riguardante la stampa su file postscript. Infatti nella versione 5 la funzione di salvataggio su file PS non voleva assolutamente funzionare sui computer usati per la prova (A1200 con Blizzard 1230 IV 6Mb RAM e A2000 con 68040 e 20 Mb di RAM). Ora tutto fila liscio. Sarebbe forse il caso di verificare la bontà del file postscript generato ma, come ben voi sapete, il tempo è tiranno! Unico bug perennemente presente in tutte le versioni di Wordworth (e mai sistemato) è quello che affligge la funzioni di salvataggio automatico la quale non rispetta assolutamente il tempo predefinito. In generale, non si può fare a meno di notare una migliore stabilità del programma, qualche piccolo miglioramento in termini di velocità (sia nel feedback delle principali funzioni che nelle operazioni di stampa). I driver di stampa sono tanti e ben scritti. E anche la qualità di stampa è notevole. Abbiamo provato a stampare un documento ricco di immagini (di cui alcune ingrandite all'interno del programma stesso) su una HP-DESKJET 500C (una stampante a colori in tricromia) e i risultati sono stati più che buoni.

Alcune note

La preview delle fonti... uno strumento decisamente utile!

Una GIF importata e visualizzata in un documento di Wordworth

Con questo ingrandimento e questa risoluzione, scrivere con Wordworth diventa piacevole e rilassante.

La funzione agenda è molto avanzata, permette di gestire gli appuntamenti inserendoli tramite una finestra (vedi). Se si inseriscono molte voci in uno stesso giorno compaiono delle frecce per traslarne il contenuto (vedi).

IFFL'opzione trasparenza, aggiunta in Wordworth 6, permette di costruire eleganti pagine con immagini allo sfondo.

Così si presenta il calendario in Organizer 2.0

Il fatto che non vi siano state apportate molte modifiche non implica che non sia un buon WordProcessor, anzi troviamo sia molto ricco di funzioni utili. Per prima cosa ci sembra utile far notare che ci sono talmente tante icone per la barra strumenti da poterci piastrellare un'intera parete. Ciò significa che ogni utente può costruirsi la sua barra strumenti a seconda delle proprie esigenze. Abbiamo, inoltre, trovato molto utile la possibilità di definire stili applicabili facilmente ai documenti con la possibilità di gestire tantissime opzioni, dai caratteri all'impaginazione del paragrafo, ecc. Ci sono poi delle comodissime icone per indentare i paragrafi e mettere "bullet points". Si possono inoltre inserire note, creare indici ed elenchi. Chi possiede un wordprocessor ovviamente dovrebbe possedere anche una stampante, e a questo proposito Wordworth permette di gestire molte opzioni di stampa. Inoltre il programma supporta brillantemente stampanti postscript e in particolare la serie LaserJet della Hewlett Packard.

Per quelli che con la tastiera non hanno un buon rapporto, il nostro Ian Potts (uno degli autori del programma) ha pensato bene di inserire una funzione di correzione automatica così da permettere la sostituzione volante di errori comuni nonché di risparmiare tempo in caso di parole lunghe spesso ripetute (ad esempio "WW" al posto di Wordworth).

Per quanto riguarda il supporto di fonti, WordWorth possiede notevoli caratteristiche di compatibilità e supporto. Chiunque di voi che ha avuto la possibilità di usare Wordworth SE (quello del Desktop Dynamite Pack) avrà notato la disponibilità di ben poche fonts scalabili (tra l'altro di difficile reperibilità) che ne precludeva ogni utilizzo semi-professionale. Dalla versione 5, compaiono ben 50 CGFonts in

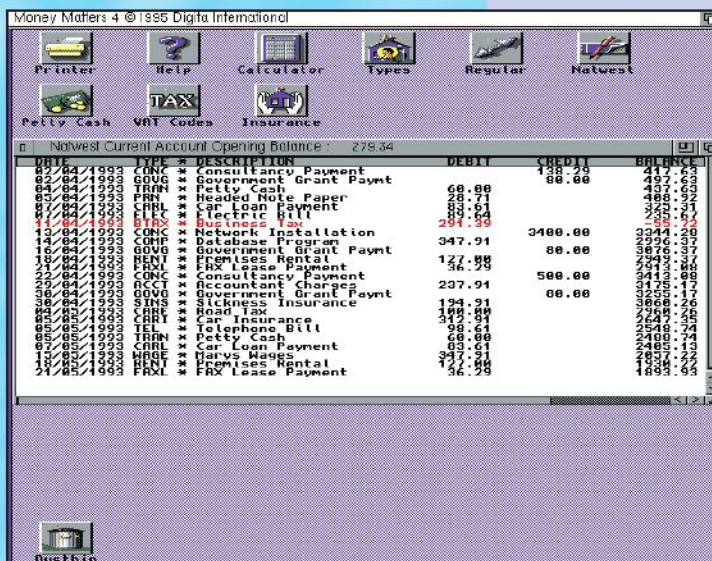
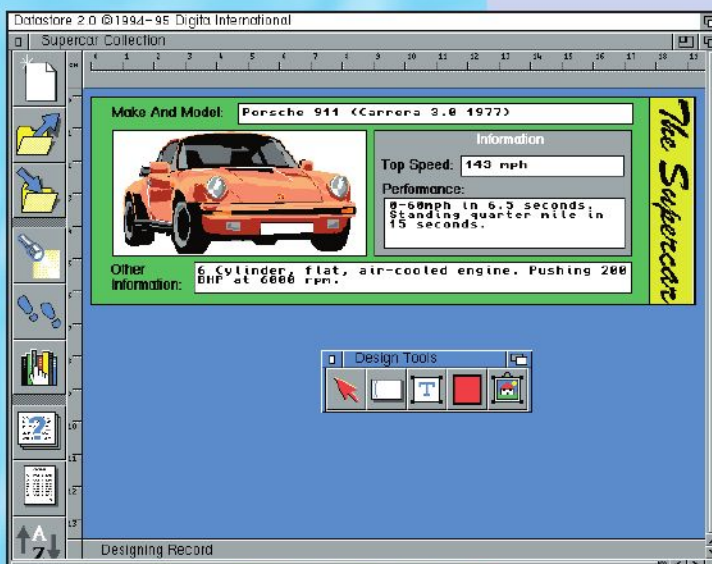
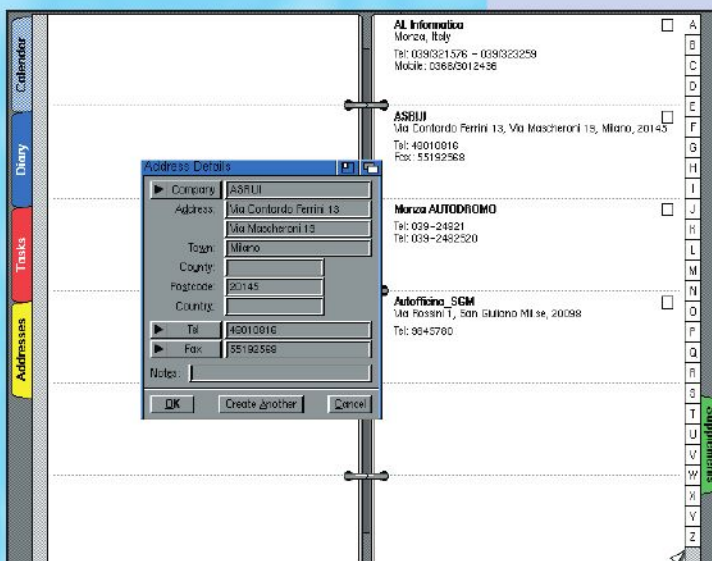
omaggio (tutte di ottima qualità) oltre alla possibilità di usare le TrueType e le Postscript. Questo permette di accedere ad un enorme biblioteca di fonti in modo da aumentare le capacità "grafiche" e di impaginazione del programma. Abbiamo provato ad aggiungere una trentina di fonti Adobe Type 1 e il programma le ha rese subito disponibili. Chiaramente la visualizzazione a monitor non è tra le migliori (su Amiga Adobe Type Manager non esiste e neppure il display postscript) ma i risultati in stampa sono notevoli

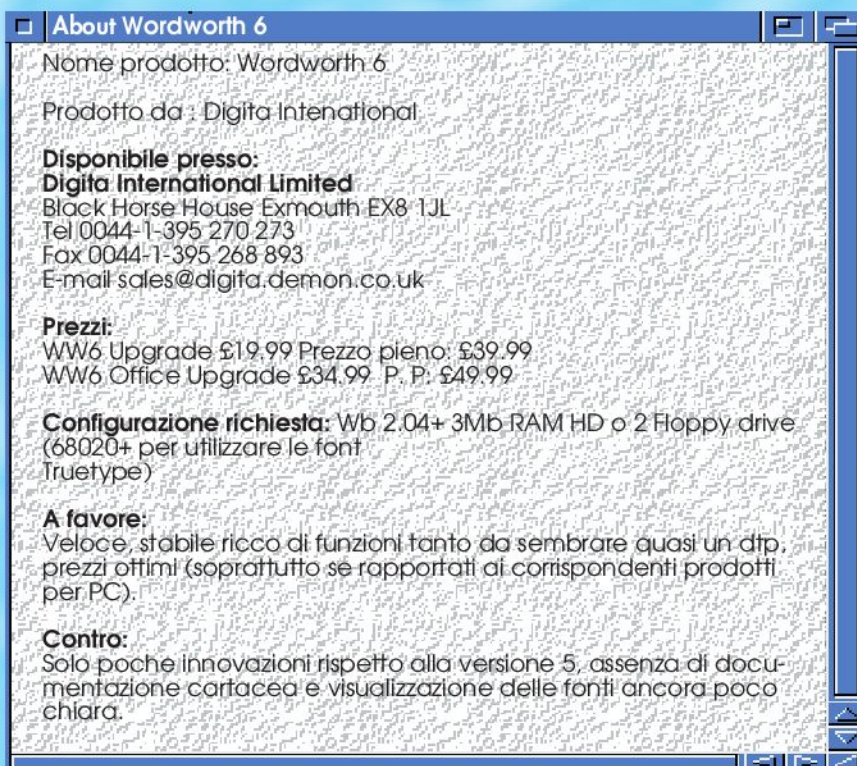
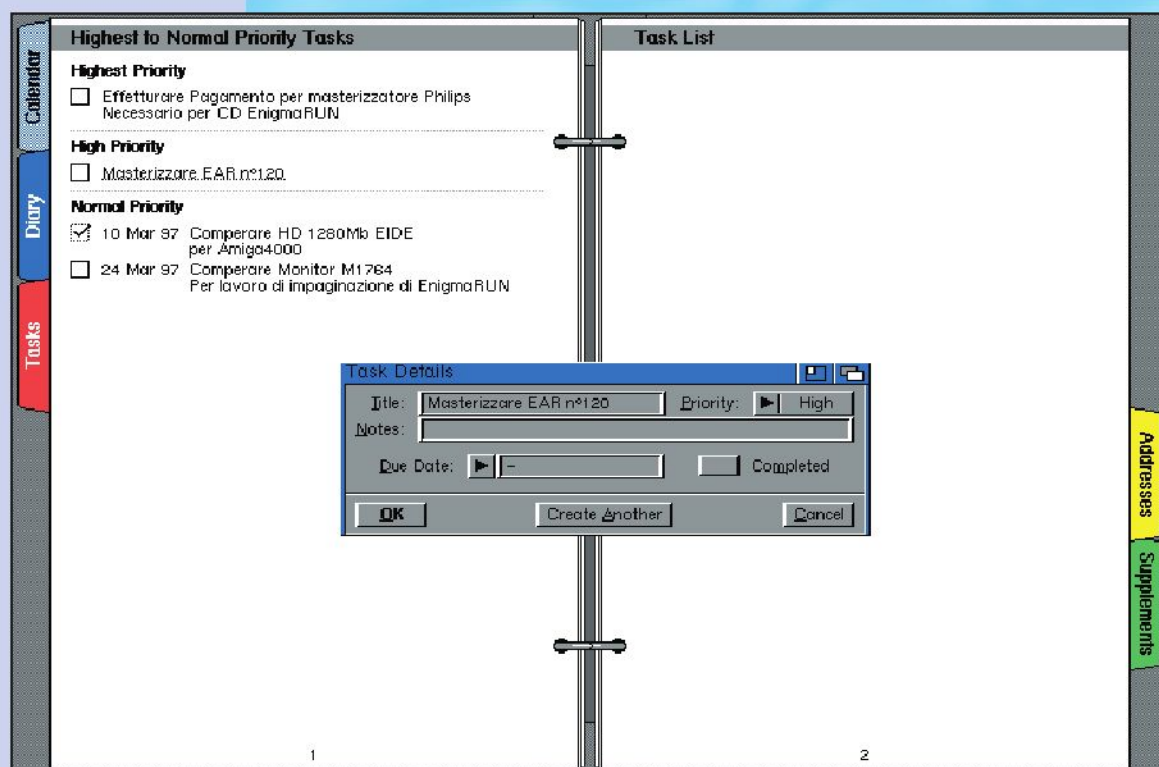
(soprattutto con stampanti postscript). Vi sono poi tanti altri particolari e facilitazioni che non stiamo qui a citare per non dilungarci ulteriormente, comunque per chi lo volesse vedere-provare-giudicare coi propri occhi e mouse, può scaricarsi una versione demo dal sito internet (http://www.digita.com).

WordWorth..5.1?

Tutto sommato si può comunque dire che WW6 è un ottimo wordprocessor, stabile, veloce, affidabile e ricco di molte funzioni interessanti (già comunque presenti per la maggior parte nella versione 5) come i Text Effect, lo Style sheet, la correzione automatica e altro. La suite Office è dal canto suo un ottimo affare, sperando però che non sia l'ultimo della Digita per noi amighisti in quanto le ultime dichiarazioni della DIGITA parlano pericolosamente di Windows e porting. Due parole che per gli amighisti significano, spesso e volentieri, un ingresso gratis nel dimenticatoio.

Organizer 2.0

In un ambiente di lavoro la gestione degli appuntamenti è molto importante, l'agenda elettronica nata su PC per merito di Lotus con Organizer è ora finalmente disponibile anche per Amiga. Organizer, qui in versione 2.0, della Digita era già stato recensito favorevolmente l'anno scorso da Michele Iurillo. L'agenda elettronica è suddivisa in quattro parti: il Calendario, l'Agenda Appuntamenti, la Lista Eventi e la Rubrica Telefonica. Il calendario presente è perpetuo, ovvero permette di andare illimitatamente negli anni futuri e quelli passati. Il calendario è organizzato con quattro mesi per pagina, attraverso il risvolto sull'angolo del "foglio" si può cambiare pagina per vedere i mesi seguenti e quelli precedenti . Il calendario presenta ordinatamente le date e i rispettivi giorni (Lunedì, Martedì'ecc.), se si preme con il mouse una data, questa viene automaticamente aperta nell'agenda, per consentire l'immissione dell'appuntamento. L'agenda permette di inserire gli appuntamenti in modo semplice ed efficace. Attraverso un semplice pannello di immissione possiamo inserire il motivo dell'appuntamento, le relative note, la data d'inizio

Money Matters 4 Programma di gestione finanziaria non è utilizzabile in Italia a causa delle limitazioni dei campi numerici. Originale l'interfaccia di lavoro.

Non molto avanzato graficamente, DataStore2 rappresenta un data base semplice e comodo da usare. Purtoppo gravi sono le limitazioni di stampa e compatibilità con CybergraphiX.

Questa è la finestra per immettere i dati nella rubrica, attraverso di questa si possono inserire ordinatamente tutti i dati.

Questà è la pagina dedicata a tutti quegli eventi che non sono appuntamenti.

(o anche di fine, opzionale) e l'ora d'inizio e di fine (opzionale). Sullo stesso pannello d'immissione si può regolare la priorità dell'evento (non importante, normale, urgente, molto urgente) e regolare l'allarme. Questo avviso grazie ad una suoneria, che utilizza l'audio di Amiga, permette di avvertire con anticipo l'imminente appuntamento.

Un'altra utile opzione presente riguarda la ripetitività degli appuntamenti (repeat) attraverso questa si può programmare ogni quante volte (uno, due, tre, etc...) al giorno o settimana, mese, anno, dev'essere ripetuto l'appuntamento. Questa opzione è comoda per ricordarci compleanni o semplici cose (come innaffiare le piante tutti i giovedì sera). Con la versione 2.0 di Organizer sono state aggiunte "frecce di scroll" nel caso in cui in una data non siano visibili tutti gli appuntamenti, attraverso queste frecce e possibile scorrere tra le voci presenti. Un'altra opzione aggiunta con questa versione 2.0 del programma è la capacità di fare un link (collegamento) tra un appuntamento e una persona-società presente nella Rubrica Telefonica. Questo permette di risalire in modo immediato al numero telefonico, o indirizzo, della persona da incontrare. Tutti i compiti che non sono appuntamenti, come ad esempio l'acquisto di materiale o il pagamento delle spese, degli stipendi ai dipendenti e altro, ricade nella Lista Eventi. Questi possono avere diversa priorità e conseguentemente vengono diversamente catalogati. A fianco di ogni voce è presente un quadratino che se evidenziato attraverso un segno di "visto" indica che il compito è stato espletato. La versione digitale della rubrica telefonica è praticamente identica come funzionalità con la rubrica telefonica cartacea. Si possono inserire gli indirizzi, i numeri telefonici anche dei fax e quelli del cellulare, oltre a questi vi è spazio anche per delle note aggiuntive. La praticità di una rubrica digitale è costituita dalla capacità di catalogazione automatica e all'ordinamento alfabetico.

Data Store 2.0

DataStore della Digita, qui in versione 2.0, non vuole essere un diretto concorrente con i potenti data base relazionali del calibro di SuperBase Professional ma un semplice ed intuitivo database. La creazione dei campi è molto intuitiva e il tutto avviene attraverso una barra di quattro strumenti.
Lo Strumento Campo, permette di impostare un campo per l'inserimento di un testo, numero, immagine, condizione di vero o falso, data e ora. DataStore permette di impostare la dimensione del campo ma purtroppo non la fonte utilizzata che rimane sempre l'antiestetico Topaz. Il secondo strumento permette di inserire una scritta, a mò di titolo, questa può essere colorata e avere una fonte scelta tra quelle disponibili da Workbench, anche quelle vettoriali. Il terzo strumento permette di creare elementi di contorno e di abbellimento della scheda, purtroppo questi possono essere solo quadrati o rettangoli, mancano del tutto quegli elementi che sono invece presenti in WordWorth6 come: ellissi, cerchi, poligoni regolari e irregolari, linee e disegno libero. Come quarto e ultimo attrezzo abbiamo la possibilità di inserire un'immagine, questa verrà "ridimensionata", mantenendo le proporzioni, per essere contenuta nel rettangolo impostato. Unica limitazione : dev'essere in formato IFF essendo il programma privo di supporto di altri formati grafici nemmeno tramite DataTypes. Una volta terminata la semplice fase di editing della scheda, questa è immediatamente disponibile per essere impiegata.
DataStore presenta un browser che permette di cercare, avanzando e indietreggiando, tra le schede. Sempre attraverso questo si possono editarne di nuove. Utili invece i metodi di ricerca nei campi, questo permette oltre di ritrovare determinate schede permette anche la sostituzione automatica di alcuni valori immessi. Il programma nel suo complesso è semplice ed intuitivo da usare ma molto limitato soprattutto in fase di stampa nel quale non permette di stampare graficamente le schede. DataStore inoltre ha denunciato una grave incompatibilità con le schede grafiche, noi abbiamo provato con la CyberVision64, facendo andare in crash il sistema poco dopo il caricamento del programma.
Una piccola nota per MoneyMatters 4 : questo quarto programma è un programma di contabilità semi professionale per Amiga, ma purtroppo essendo costruito esclusivamente per il Regno Unito dove le cifre difficilmente raggiungono le sei cifre (milioni) con cui è incompatibile non ne permette l'utilizzo nel nostro paese. Peccato poiché le potenti funzioni di gestione conto bancario, gestione IVA (in Inghilterra VAT), conto cassa ne rende un prodotto sicuramente valido ed efficace.

Conclusioni

Il pacchetto WordWorth6 Office si è rivelato nel suo complesso difficile da valutare, Organizer 2.0 è promosso a pieni voti con un ottimo, non presenta alcun difetto semmai, volendo essere pignoli, qualche piccola mancanza per raggiungere la perfezione. DataStore 2.0 si è rivelato molto semplice nell'essere usato e impostato, peccato che manca di strumenti avanzati come in WordWorth per la costruzione delle tabelle e soprattutto che manchi di funzione di stampa grafica. Gravi invece la incompatibilità con la presenza di schede grafiche che ne limità l'uso. MoneyMatters rappresenta un ottimo programma che purtroppo è inutilizzabile nel nostro paese perché non permette l'immissione nei campi numerici a cifre superiori a sette cifre positive e sei cifre negative.
Per oggi abbiamo terminato anche se non è detto che finisca qui la nostra trattazione su la suite di Digita.

Concludiamo la nostra indagine sullo stato della computer grafica italiana, con un'altra serie di domande rivolte ad alcuni autori ed esperti del settore e con il contributo di Carlo Mainardi (Bit Movie) ed Antonio Moscati (Immaginando).

Grafica... Parliamone (2)

di ***William Molducci*** *(will@sira.it)*

Dopo aver letto i commenti riguardanti soprattutto la mancata organizzazione del Bit Movie e del Pixel Art Expò, in questa seconda parte porremo l'attenzione sullo stato attuale e sulle prospettive di utilizzo dell'Amiga.
Oltre a Francesco Franceschi (autore e co-organizzatore del Pixel Art Expò), Dino Marsan (autore), Davide Bigazzi (autore), Andrea Paolucci (autore e Web Master di 3000+), Marco Campinoti (autore e programmatore) e Maurizio Marotta (autore), potremo conoscere anche le opinioni di Fabio Bussola, autore che avete avuto modo di apprezzare, grazie alle ultime copertine realizzate per EAR e ai suoi tutorial su Real 3D per la pagina Web di "3000+ Computer Graphics".

W. M. : Tutti i partecipanti a questa "conferenza" sono Amiga-oriented; dopo le vicissitudini che hanno coinvolto prima Commodore e poi Escom, in quale modo continuate ad utilizzare questo computer e soprattutto di cosa sentite la mancanza.

F. F. : Sento la mancanza di tutto e mi fa rabbia vedere una macchina con un sistema operativo che, ad oltre due anni dal fallimento della casa madre, riesce ancora a rimanere sulla breccia.
Mi domando: e se la Commodore non fosse fallita dove sarebbe potuto arrivare Amiga?
In ogni caso continuo ad utilizzare il mio Amiga 4000, sia per il 3D con Imagine 4.0, sia con alcuni programmi 2D, tipo ImageFX.

L'immancabile macchia rossa è il marchio che contraddistingue le opere di Dino Marsan.

D. M. : Il mio Amiga 4000 vive ancora al fianco del nuovo arrivato (PC Pentium).
E' chiaro che il suo utilizzo è meno frequente di prima, bisogna però considerare che la mia attività si è orientata maggiormente verso il prodotto tipografico e quindi ho sentito l'esigenza di programmi specifici per tale impiego.
Su Amiga non ho più investito soldi, da quando ho capito che il mercato aveva scelto di mettere i bastoni tra le ruote alla Commodore. L'assistenza, i punti vendita competenti ed i prodotti affidabili sono per me le cose più importanti.

D. B. : Ritengo che Amiga fornisca tutti gli elementi necessari per compiere un ottimo lavoro nonostante l'età dell'hardware e del sistema operativo. Il computer deve essere uno strumento, un'appendice, parte integrante dei nostri mezzi comunicativi, non deve sostituirli.
Quando si sceglie uno strumento bisogna analizzare quello di cui si ha veramente bisogno, non quello che il mercato offre di meglio "sulla carta". I generi musicali più diffusi sono quelli che si vendono di più eppure offrono un messaggio limitato nella qualità e nel tempo, Beethoven invece sarà sempre immortale.
Comunque ritornando al discorso Amiga, l'unica cosa che in tutta sincerità mi manca è il supporto hardware. Fino a qualche tempo fa sulla partizione dedicata all'emulazione Macintosh tenevo installati alcuni di quei programmi "che non hanno il loro equivalente su AmigaOs". Mi sono reso conto, più tardi, che non mi servivano assolutamente a nulla.

A. P. : Con il mio Amiga faccio di tutto grafica 3D/2D, DTP, surfing in Internet, insomma non mi manca niente e mi diverto come sempre. Poi se necessito di utilizzare programmi impegnativi c'é sempre il mitico ShapeShifter di Christian Bauer che mi permette di esportare testi nel formato Word 6.0 per poterli utilizzare ovunque, anche se per scrivere utilizzo WordsWorth 5.0, che non ha niente da invidiare a Word. Insomma "il mio Bimbo", anche se tecnologicamente ha qualche anno, batte in potenza e versatilità qualsiasi altro

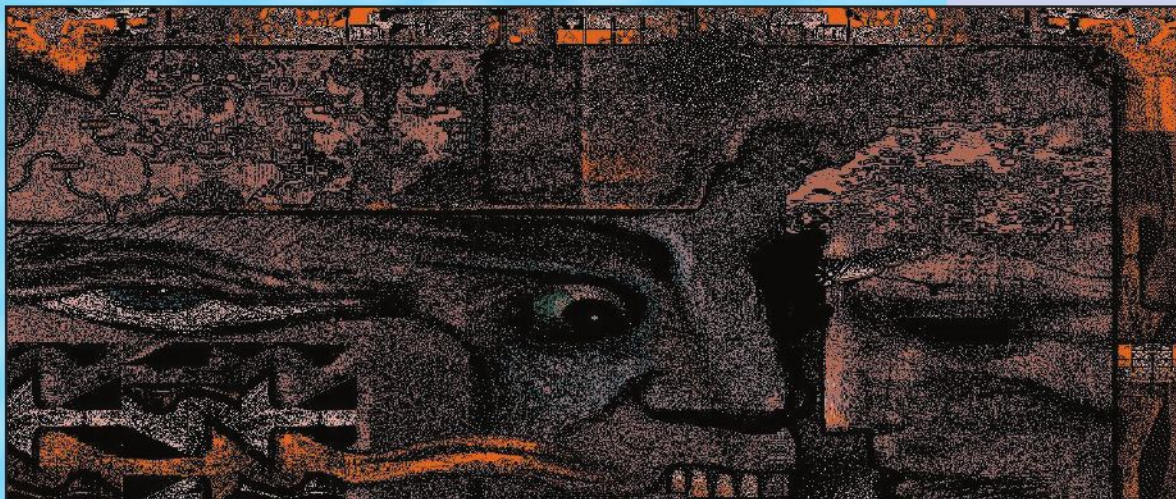



Immagine della serie "Abstract & Draft" realizzata da Maurizio Marotta.

PC e affini.
Per quanto riguarda l'hardware comincio a sentire a volte la necessità di uno 68060, soprattutto quando lavoro in 3D, ho visto gli applicativi, che uso, girare su un Pentium e poi su AmigaDos con 060 e questa grande differenza da indurmi a prendere un compatibile non l'ho constatata.
Al momento sto valutando di attendere le PowerUp di Phase 5, che, se sono come quella che ho avuto la fortuna di vedere in azione ad IPISA '96, meritano un pensierino.
Vi garantisco che la velocità e stabilità di quella scheda mi ha lasciato letteralmente a bocca aperta soprattutto considerando il fatto che era solo un prototipo!

M. C. : Il vecchio Amy si fa sempre rispettare, adesso lo uso per programmare in C.
Ultima fatica è stata "AtapiPnP", il device per pilotare i drive CDROM in standard ATAPI, prodotta a quattro mani con il mio amico Georg Campana. Mi manca certamente una rete più seria di rivenditori, specialmente hardware, il software invece penso che non manchi, anzi i "Power User" di Amy hanno fatto in modo che il computer sopravvivesse producendo programmi validissimi (Aminet è piena di esempi). Sento comunque la mancanza di un sistema operativo più serio, ormai il 3.1 non è più all'altezza dei tempi, anche se è sempre molto flessibile

F. B. : Con le nuove tecnologie a basso costo Amiga ha bisogno di un processore veloce, ci sono schede acceleratrici che montano uno 040 a 40 Mhz e che costano come un intero Pentium 166 Mhz ! Credo che sia questo uno dei punti deboli, il costo dei prodotti, che spesso risultano come "giocattolini", se paragonati alle alternative del mercato. Su Amiga si stanno già sviluppando i prototipi delle schede Power PC, ma anche qui c'é di mezzo il costo con le prestazioni date, se Amiga fosse lanciato nel mercato con Power PC sarebbe una bellissima idea quella di far girare più di un sistema operativo (Amiga e magari Win NT), per poter utilizzare la maggior parte del software in circolazione e per avere molti più utenti.

M. M. : Le difficoltà più evidenti, per un utente Amiga, sono quelle che colpiscono un consumatore che vede assottigliarsi il mercato a cui si riferisce. Io ne risento soprattutto a livello di informazione, vedo cioè che vanno sparendo le testate nazionali ed estere dedicate. In un momento come questo l'unica rivista che potrebbe funzionare (ma che è difficilissimo realizzare) potrebbe essere dedicata tutta al soft Pd, ben tradotto e ben illustrato.

W. M : Riferendoci alla domanda precedente e volendo approfondirla, visto che l'evoluzione dell'esperienza Amiga potrebbe svilupparsi in diversi modi (p-OS, A/Box, PowerUP), voi pensate di continuare sulla strada dei cosiddetti sistemi alternativi, di migrare su board quali PC o Macintosh, oppure di integrare il sistema Amiga con una di queste soluzioni?

F. F. : Ho già un Pentium 150 e spero nei prossimi mesi di avere i soldi per comprarmi un Mac/Performa/Risc, ma resterò su Amiga se uscirà una decente scheda Risc e, soprattutto, se capirò che Amiga avrà un futuro, altrimenti mi terrò il mio 4000 e tanti saluti a tutti!

D. B. : I sistemi Mac-OS e soprattutto Intel-Win95 offrono, al più, una specie di schiavismo informatico, dove al momento quello che è disponibile sul mercato è uno standard, e il giorno dopo non lo è più, come ad esempio il local-bus e le vecchie memorie.
Personalmente sento il bisogno di una macchina che mi permetta di scegliere quale sistema operativo installare, che non mi obblighi a cambiare l'hardware, ogni volta che aggiorno il software.
E vero che su PC si può scegliere tra OS-2, Win95, WinNT, Unix, ad ogni modo crea già abbastanza grane gestire il sistema operativo realizzato su misura per queste macchine. Quindi aggiornerò l'Amiga al momento giusto, o comunque quando e se ne avrò bisogno, oppure utilizzerò una macchina che mi consenta di lavorare su un nuovo AmigaOS.

A. P. : Attendo fiducioso i nuovi eventi, anche perché nuovi processori, spaventosamente più potenti e meno cari di quelli attualmente più diffusi, hanno causato uno stop alla diffusione del computer di massa.
Le maggiori compagnie di HW e SW si sono coalizzate contro un modo di fare informatica che la sta letteralmente distruggendo. Il concetto di "compatibile" è morto da molti anni, il futuro è nella modularità e nella totale indipendenza, basti pensare alla rivoluzione che il linguaggio JAVA ha portato nel modo di concepire gli applicativi, un solo applicativo che funziona su tutte le tipologia di HW e SW, liberando il

In questa seconda parte della conferenza abbiamo avuto anche il prezioso contributo di Fabio Bussola, che per l'occasione ci ha "regalato" questa bella immagine.

Progetto di un'isola artificiale a 500 metri dalla costa di Monaco, realizzato da Davide Bigazzi con Lightwave 4.0.

programmatore dall'oneroso compito di fare il porting per varie piattaforme.

M.C. : Sicuramente tra i prossimi acquisti c'é quello di una scheda PowerPc per l'Amy, aspetterò che i modelli in circolazione siano un po' più affidabili... Nel frattempo uso anche un Pentium, ma ci faccio veramente poco, se non leggere i file in formato WORD e RTF, e usare un HandScanner da due lire (ecco una cosa che manca su Amy, uno Scanner manuale che costi poco).

M. M. : La mia configurazione è rappresentabile come "fetale", "prenatale", posseggo un Amiga 1200 base totalmente inespanso a cui ho aggiunto un hard disk da 210 Megabyte, che ha causato un trauma, una vera deflorazione. Una miseria, come vedete.

Allora, cosa volete che vi dica del Power Pc? Credete che ne sappia qualcosa di CPU transgalattiche e di sistemi operativi siderali?

Io, veramente, mi ero comprato un A500 proprio per non dover sapere queste cose, per spendere pochi soldi e riuscire a fare qualcosa. Adesso è cominciata la rincorsa e allora capisco che non farò mai il salto. Verrà il momento che cambierò idea, ma ce ne è stato uno in cui avevo pensato di dover comprare un Pc per far vedere le mie immagini anche ad alcuni amici.

Invece di fare una spesa colossale ho imparato ad usare quei bei programmini che attingono ai datatypes. Personalmente guardo con fascino a Java. Sogno un software che possa "sorvolare" sull'hardware, forse perché certe teorie dell'illuminismo sono dure a morire... Poi c'é la Velocità... Ne ho sentito poco la mancanza. Faccio disegni in 2D usando Dpaint e Ppaint, non avendo molta Ram ho imparato qualcosa sull'uso parsimonioso della palette, ho capito che dovevo rispettare un ordine nel fare, che era inutile aprire subito uno schermo con 16 colori e che era meglio cominciare con 2 solamente. Non avendo centinaia di colori mi sono studiato le forme, i rapporti tra i volumi in una immagine.

Tutto questo per dire che il limite alle possibilità è sempre un ottimo stimolo per le facoltà. La pochezza del mio hardware è stata una grammatica che altrimenti non avrei imparato mai, credo. E' inutile che stia qui a citare l'infinito dell'ottimo Giacomo a mò di esempio, ma voglio ricordare un'opinione di Roland Barthes che commentava la famosa frase "si legge tutto d'un fiato" spesso presente sui best seller (e come sappiamo anche su certi libri di filosofia teoretica...). Grossomodo ragionava così: se un libro non obbliga a fermarsi, a staccare lo sguardo dalle parole, ad alzare la testa perché quello che leggi ti toglie l'aria mozzandoti il respiro, allora quel libro non è troppo da considerare e la frase "si legge tutto d'un fiato" di cui si fa vanto è invece un indice della sua povertà. Il libro, insomma, non ti sta facendo pensare. Pensiamoci.

W. M La domanda finale non poteva che riguardare i progetti futuri, cosa bolle nelle vostre CPU ?

F. F. : Avere più tempo libero (sic!), riuscire a finire la nuova versione delle mie pagine Web, finire quella stramaledetta pic di cui sopra (citata nella prima parte n.d.r.), fare un'animazione ipergalattica e riversarla su supporto professionale (Betacam) con altri due amici, convincere mia moglie che ho assoluto bisogno di un Mac, spupazzarmi il mio gatto, andare al cinema a vedere Nirvana di Salvatores, infine riuscire a dormire almeno per 8 ore di fila una volta ogni tanto...

D. M. : Un progetto che da poco ho intrapreso consiste nel restauro, se così si può chiamare, di tutte le dia tratte dalle mie illustrazioni, sia digitali che eseguite con le tecniche tradizionali. Il tutto ora è stato registrato su CD_KODAK.

Ho già iniziato i primi ritocchi anche per poter inserire, nella mia pagina Web su Internet, parte della mia produzione. Il lavoro completo sarà destinato al mio agente editoriale con sede in Germania ed operante in tutta Europa. Per tutto questo devo dire GRAZIE ai computer,

che mi ha dato la possibilità di riportare in superficie, anche quello che sembrava ormai irrecuperabile.Ho alcune idee invece per sviluppare il sito (URL: http://www.sestantenet.it/marsan/index.html), ma come è mia abitudine, non dirò nulla finché non avrò delle certezze.

D. B. : Per il momento l'unica cosa sicura è la partecipazione al concorso "Immaginando" di Grosseto, comunque mi piacerebbe occuparmi della grafica di qualche produzione discografica locale.

A. P. : Attualmente sto preparando alcuni tutorial da inserire su 3000+ (la pagina su Internet di cui è Web Master insieme a William Molducci n.d.r.) riguardanti TVPaint, e la programmazione RPL di Real 3D, basati soprattutto sulla creazione di texture procedurali, il tutto naturalmente ostacolato dai tanti impegni. Un progetto, che per il momento è in fase di progettazione, consiste nella realizzazione di un navigatore per CD-ROM basato su MUI, che permetta di creare degli archivi indipendenti dal generatore per poi poterli inserire come stand-alone all'interno dei vari CD-ROM (ma, come si dice sempre, il tempo è tiranno e deve combattere con gli esami!!!).

M. C. : Vorrei produrre un device per la versione parallela dello IOmega Zip, ma la cosa si muove molto a rilento, soprattutto per il poco tempo che ho a disposizione, da dedicare alla programmazione (il progetto è già a buon punto n.d.r.).

M. M : Mi piacerebbe riuscire a fare delle discrete immagini nello stile che ho scelto per "Abstract & Draft", vorrei formare una collezione numerosa sul genere. Da anni cerco di creare una specie di racconto lirico su computer che alterni immagini e brevi frasi-verso. Attualmente ho 15 parole, quattro immagini e un titolo: "On the sand".

F. B. : Difficile dire cosa bolle nella mia CPU, visto che bolle veramente! Comunque i miei progetti futuri si basano sulla character animation 3D.

Come vi avevamo preannunciato, concludiamo la conferenza ponendo alcune domande agli organizzatori di manifestazioni quali Immaginando e il Bit Movie, iniziando da Antonio Moscati membro dell'associazione Binary Digit.

W. M. : Rispetto alla manifestazione del 1996, quali sono le novità della prossima edizione di Immaginando ?

Andrea Paolucci utilizza Real 3D con A4000, Warp Engine 68040/40 Mhz e Cybervision 64.

A. M. : Prima di rispondere a questa domanda, vorrei spiegare che "Immaginando" è una manifestazione organizzata dal Circolo "Binary Digit" di Grosseto, associazione senza fini di lucro che raggruppa alcuni appassionati di informatica, che ormai da diversi anni cercano di promuovere questa disciplina anche tra i "non addetti" attraverso alcune iniziative, la più importante delle quali è sicuramente Immaginando. Già lo scorso anno abbiamo introdotto un grosso elemento di novità e cioè un concorso con tema specifico. Il folto numero di partecipanti ed il buon livello degli elaborati che ci sono pervenuti ci ha convinti che la strada intrapresa era quella giusta. Dal connubio "Pixel e Musica" del '96, abbiamo, per così dire, rincarato la dose, quest'anno il tema sarà forse più arduo, ma crediamo che è proprio così che si valorizzano i partecipanti, se vogliono aspirare a diventare degli artisti. Con "Visioni Digitali dell'Etruria", Immaginando cercherà di fondere, mediante una creazione digitale, la storia, il territorio e l'immancabile fantasia che occorre per cimentarsi in questo concorso. Inoltre abbiamo eliminato la distinzione tra immagini 2D e 3D. Abbiamo comunque previsto una sezione a tema libero, quindi senza nessun vincolo. Inoltre esistono altri elementi di novità che non riguardano direttamente il mondo della computer grafica, ma allo stato attuale sono ancora in fase di definizione.

W. M. : Quest'anno, dopo la mancata organizzazione del Bit. Movie, sulla vostra manifestazione verrà posta molta attenzione da parte degli autori e della stampa, pensate che questo possa contribuire alla sua crescita e come cercherete di sfruttare l'occasione ?

A. M. : La mancata organizzazione del Bit .Movie ci ha colto veramente di sorpresa e la motivazione per cui è stato cancellato l'evento ha veramente dell'inverosimile. Il Bit Movie rappresenta indiscutibilmente la più importante manifestazione italiana di computer grafica, non solo per le immagini o le animazioni che vi si possono osservare, ma soprattutto perché ha da sempre costituito un luogo di ritrovo per tutti gli operatori del settore, appassionati e professionisti. I nostri piani erano comunque già stati decisi durante la manifestazione del '96 e non hanno subito variazioni in seguito alle ultime vicende. Non è nostra intenzione proporre confronti tra le due manifestazioni, pensiamo semplicemente di continuare a sviluppare Immaginando cercando di ampliare la sua popolarità, ma soprattutto di radicarlo sul territorio maremmano.

Poniamo ora alcune domande a Carlo Mainardi, del circolo Ratataplan, organizzatore della manifestazione di Riccione, che in un modo o nell'altro è stata al centro di questa conferenza.

W. M. : Come oramai tutti gli appassionati di computer grafica sanno, quest'anno il Bit Movie non si è svolto, ma quali sono le prospettive e le speranze per i prossimi anni?

Francesco Franceschi è l'autore di "Empireo", opera realizzata con Imagine 4.0, Poser e Kpt Bryce (A4000 e Pc Pentium).

C. M. : Questa domanda dovrebbe essere rivolta al Sindaco di Riccione, che ha nelle sue mani il destino della manifestazione, poiché dal 1993 è il Comune a detenere la proprietà del marchio Bit Movie. L'associazione culturale Ratataplan, che rappresento, ha infatti ceduto per zero lire la titolarità della manifestazione e quindi il marchio al Comune di Riccione nel 1993, in considerazione della prospettiva che si sarebbe impegnato a sostenere e finanziare la manifestazione in misura maggiore di quanto non avesse fatto fino a quel momento. Dal mio punto di vista quindi posso solo esprimere delle speranze. La direzione artistica, che ha fatto nascere e portato al successo il Bit Movie, ha proposto al Comune di programmare il Festival per il triennio 1998-99 e 2000. Purtroppo questa proposta è rimasta finora inascoltata. Non è pervenuto alcun segnale da parte del Comune di Riccione tendente a considerare questa ipotesi di lavoro. Se devo essere sincero la cosa è preoccupante, infatti per esperienza personale posso dire che una non risposta dell'Amministrazione Comunale equivale ad una risposta negativa. Posso solo dire che l'assessore al Turismo, che ha la competenza in termini di bilancio, intervistato in proposito da un giornale locale, ha affermato che l'Amministrazione Comunale pensa ad una "biennalizzazione" della manifestazione, per una razionalizzazione dei costi. Con chi intende organizzare una eventuale edizione 1998 del Festival Bit Movie non è dato per il momento sapere. Probabilmente non con la nostra collaborazione, visto che non siamo stati interpellati. Penso che questo sia solo il tentativo da parte dell'assessore al turismo di parare momentaneamente le critiche provenienti da più settori della città di Riccione, e portare a compimento l'opera di demolizione del Festival, per raggiungere l'obiettivo di utilizzare le risorse a bilancio per il festival (118 milioni + IVA nel 1996) in direzioni più consone a linee e criteri di valutazione personali. Voglio ringraziare tutti coloro che hanno seguito fino ad oggi la manifestazione, in particolare gli autori che hanno contribuito al suo successo, facendone un'esperienza originale ed unica in Italia ed una tra le più importanti in Europa. Mi rivolgo a tutto il pubblico per chiedere una presa di posizione a sostegno di Bit Movie, che può essere espressa con lettere e fax indirizzati al Sindaco del Comune di Riccione

Avv. Massimo Masini
(c/o Comune di Riccione,
Via Vittorio Emanuele II,
2 47036 Riccione RN,
fax 0541 601962).

W. M. : Nel caso, come noi tutti speriamo, che nel 1998 si possa effettuare la decima edizione del Bit Movie, quali cambiamenti saranno apportati rispetto a quella del 1996 e come pensi di riorganizzare i rapporti con gli autori (inviti, selezione, giuria....)?

C. M. : Abbiamo in mente alcune innovazioni, che tengano soprattutto conto dello sviluppo intervenuto negli strumenti hardware e software per produrre computer animation, ma mi sembra prematuro parlarne.

W. M. : Per procurarsi il materiale delle passate edizioni a chi ci si può rivolgere e cosa rimane ancora disponibile (cataloghi, videocassette, CD Rom....)?

C. M. : E' disponibile tutto il materiale prodotto sino ad oggi, e cioè le videocassette del Bit Movie a partire dall'edizione 1993, i cataloghi delle edizioni 1993, 94, 95 ed il CD ROM realizzato nel 1996. Per ottenerlo è possibile telefonare al numero 0335 376138 oppure inviare un fax con la richiesta del modulo d'ordine al numero 0541 643016, oppure via E-mail all'indirizzo:

bitmovie@iper.net.

Abbiamo deciso di mettere a disposizione tutto il materiale (10 videocassette, un CD ROM e tre cataloghi) al prezzo speciale di Lit. 190.000 comprese le spese di spedizione.

Si conclude qui la nostra "conferenza", realizzata via Internet, le conclusioni che se ne possono trarre sono molteplici, così come le opinioni, risulta comunque evidente che nonostante la defezione di alcune importanti manifestazioni e la difficile situazione dell'Amiga, molti autori continuano nel loro percorso creativo, tenendosi ben stretto il nostro computer e restando in attesa delle naturali evoluzioni.

Permetteteci un po' di patriottismo visto che stiamo per occuparci di due ottimi prodotti Made in Italy.

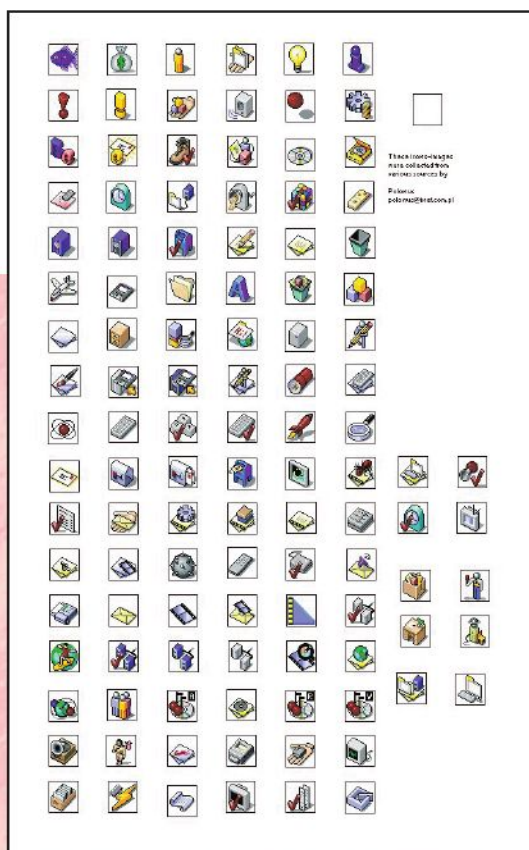
CD-ROM: W l'ITALIA

di **William Molducci (will@sira.it)**

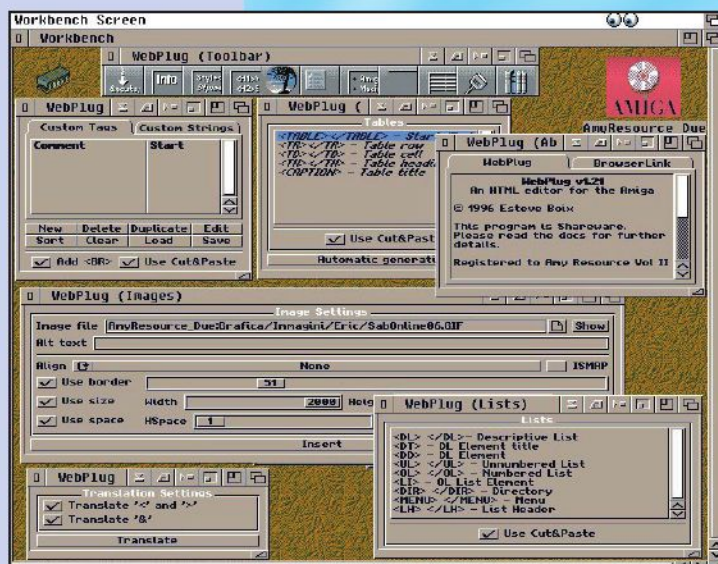
Questo mese il carnet della rubrica riservata ai Cd Rom si rivela molto appetitoso, merito soprattutto della qualità del materiale giunto in redazione, infatti oggetto delle nostre attenzioni saranno due produzioni italiane del calibro di Amy Resource 2 e Personal Paint 7.0. Amy Resource giunge al volume 2 (il terzo considerando il numero 0), confermandosi come una delle migliori collezioni shareware in circolazione. Il materiale disponibile comprende il demo del motore grafico del nuovo gioco "Y3D" (Black Blade Design), la versione registrata con documentazione in italiano di WebPlug 1.21 e una suite completa di programmi per Internet (TCP/IP, posta elettronica, FTP, IRC, ecc.).
Inoltre sono presenti la raccolta dei demos presentati al "The Party 1996" e il demo di un nuovo prodotto dedicato al montaggio video. Queste sono soltanto alcune delle novità del volume numero 2, che si compone anche di una rivista in HTML, consultabile tramite browser (Ibrowse o Aweb).
Oltre all'evoluzione delle collezioni su Cd, anche il sito Web della Interactive viene continuamente aggiornato, un ulteriore servizio per tutti quegli utenti che dispongono di un accesso Internet (URL: http://www.interlandsrl.it/~danelon).

Contenuto

La prima operazione da eseguire consiste nel cliccare sull'icona "Installa", che attiva uno script, il quale si occupa di tutti gli assign necessari, per esplorare il Cd senza problemi.
Iniziamo la nostra navigazione entrando nell'area dei programmi dimostrativi commerciali, dove troviamo i più recenti emulatori di PC/IBM, ci riferiamo precisamente a PC-Task e PCX, che purtroppo (non per colpa dei produttori del Cd) hanno dei limiti talmente elevati, che difficilmente se ne può valutare l'effettiva validità. Art Effect è un potente elaboratore grafico, che oramai tutti conoscono, qui è possibile valutarne le potenzialità installando sull'hard disk la versione demo 1.5, che, tra l'altro, rispetto a quella precedente risulta più stabile e dispone di nuovi effetti.

Un altro programma in versione demo, di notevole interesse, è DrawStudio (anche in questo caso viene disabilitata la funzione di salvataggio, stampa ed esportazione), dedicato alla realizzazione di pagine Web, presentazioni grafiche, illustrazione tecnica e diagrammi.
Nella stessa area sono proposti pacchetti quali MakeCD, BurnIt, LightSocket v1.2, StormC 1.1 e il patch per Octamed Soundstudio.
Inoltre non manca neppure una selezione di disk magazine, quali JurassicMag, Rage, Seenpoint, Friendchip (dispone di un'ottima interfaccia grafica e numerosi moduli musicali) e rOM.
L'area "software" si divide in comunicazioni, musica, shell, grafica, programmazione, scientifici, giochi, utilities per Workbench, editor, Internet e registrato. In ognuna di queste direc-

Se volete utilizzare le icone del BeOs, potete lavorare su questa immagine, disponibile ad 8 e 256 colori.

Amy Resource Volume Due contiene una rigorosa selezione di programmi shareware.

La versione registrata di Webplug v1.21 consente di creare ottime pagine Web, il prossimo upgrade supporterà anche i frames.

tory sono contenuti programmi di genere attinente, tra quelli di comunicazione segnaliamo il patch v4.7b per Term, che risolve numerosi bug presenti nella release 4.7 e un semplice sistema di network, come quello rappresentato da ProNET, che comprende l'uso di floppy, hard disk e Cd Rom. Tra i player musicali citiamo Mui Cd Player, HippoPlayer v2.35 e ACDPlay, utili per chi dispone di un Cd Rom, naturalmente non mancano i moduli e un sample abbastanza "spinto". Anche i pacchetti di grafica risultano numerosi e di buona qualità, tra i tanti citiamo "ChaosPro" (frattali), CyberAVI, un player per animazioni in formato AVI, riservato ai possessori di schede grafiche quali CyberVision64, Picasso II, Retina o chipset AGA. LightWalker trasforma le immagini a due colori in formato IFF, in brillanti oggetti 3D, un eccellente e comodo metodo per realizzare logo, testi per titolazioni e pagine Web e pulsanti (é disponibile soltanto la versione demo). Non manca "Gif Toolkit" con cui è possibile editare immagini singole e anche animazioni, alcuni font per MagicWB e vari viewer, infine segnaliamo "CartoonStudio v1.3", che purtroppo supporta soltanto animazioni con un massimo di 32 colori e che si propone come un WYSIWYG (What You See Is What You Get) programma di animazione, tra le caratteristiche più rilevanti citiamo il supporto dei file IFF-sondsamples, la possibilità di cambiare la velocità dei frames, di aggiunge l'effetto fade ad un particolare frame, di editare ed usare più di 50 differenti palette e di supportare anche i moduli musicali. Tra i programmi cosiddetti scientifici, segnaliamo "MathX" (necessaria la MUI), che ha il compito di rimpiazzare i vecchi "Graph2D", e "Drafu plus".

Tra i giochi non poteva mancare il "Mini Arcanoid" v2.4 (Workbench), "Speed Racer FX", "Young Defender", il mitico "Pacman 96" (che non raggiunge il livello di Deluxe PacMan) e "Asokoban".

Come vi avevamo accennato all'inizio della recensione, tra i programmi registrati è offerta la versione 1.2.1 di WebPlug, l'editor HTML per Amiga, basato su MUI, realizzato da Esteve Boix. WebPlug dispone di una serie di pulsanti che facilitano l'inserimento dei tag, supporta l'utilissimo taglia e copia e le estensioni più importanti, comprese alcune di Netscape.

Purtroppo non gestisce ancora i frames, anche se a questo proposito ne viene annunciato il supporto con la nuova release. Tra le utilities per WB citiamo "NewMode", "SysSpeed v2.0" e "Directory" v1.6, una commodity utile per realizzare macros, inoltre è presente versione 4.00 di Filer, un programma del genere directory utility. "Amis" è un potente editor (la versione demo gestisce file per un massimo di 10 Kbyte), che supporta sei diversi formati: Normal., ANSI, AmigaGuide, HTML, sorgenti C e Pagestream (alcuni di questi anche in modo WYSIWYG), tra le principali caratteristiche segnaliamo la toolbar, interamente configurabile, più di 70 comandi interni, supporto di macro ed abbreviazioni di nomi, disponibilità delle classiche funzioni dei text editor (trova e sostituisci, comandi di blocco, eccetera). I requisiti minimi di sistema comprendono un processore 68020 e O. S. 3.0, il prezzo di registrazione si aggira sui 25 DM, chi dispone di un accesso ad Internet, può collegarsi con la pagina ufficiale all'indirizzo:

http:/ persone.zeelandnet.nl/supernov/amis.htm.

Nella sezione "Altro" si possono utilizzare programmi quali "Mc Filer" v4.3, realizzato da Roberto Bizzarri, un programma utile per catalogare ed archiviare file su floppy, hard disk o altro dispositivo, che dispone di funzioni che consentono di rintracciare velocemente un file, visionare o scompattare il contenuto di un archivio, effettuare operazioni di cancella-

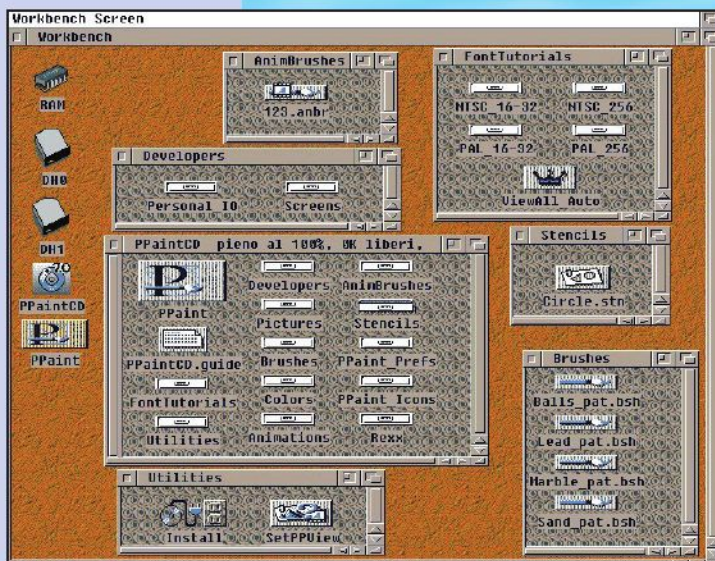
zione e rinomina e anche controllare la presenza di file doppi.
Sempre dello stesso autore è presente il programma "McAgenda" v4.3, un'agenda telefonica di rapido utilizzo ed immediata consultazione, in questo caso ci troviamo di fronte ad una distribuzione di tipo freeware (libero uso e distribuzione, nel rispetto delle tradizionali regole morali, l'autore si accontenta di un messaggio in posta elettronica all'indirizzo robiz@mbox.vol.it), infine non poteva mancare l'ultima release di ShapeShifter. I programmi, inseriti all'interno dell'area "software" sono riproposti in forma compattata, nella directory "Archivi".
Passiamo ora a descrivere il contenuto del cassetto "grafica", al cui interno si possono trovare animazioni, immagini, texture e clipart. Tutto il materiale può essere visionato tramite il classico double-click sull'icona, le due animazioni propongono effetti speciali, in ambiente spaziale, basati sull'effetto lens flare, le immagini invece riguardano alcune opere di Eric Schwartz, dedicate ai personaggi "Sabrina Online" e "Sheila Vixen" (in versione natalizia).
Per chi ancora non lo sapesse, il noto artista americano è l'autore della grafica dei picture disk di Amy Resource. Le altre immagini sono dedicate all'ultima edizione dell'IPISA, in cui viene mostrata anche la mitica scheda PowerUP, con tanto di Motorola 68060 (che si vuole di più dalla vita). Tra le "varie" i soggetti trattano argomenti quali animali, barche, luoghi, spazio, sport e velivoli, proposte sia a 32, che 256 colori.
Nella sezione texture è inserita "Alessandràs textures collection Vol. 1" (di Matteo Forniz), la collezione può essere visualizzata velocemente tramite indici grafici (formato Jpeg, IFF e Ham). La stessa possibilità è data anche per le clipart, che di dividono in quelle a bianco e nero e a colori. Gli appassionati di icone potranno attingere a piene mani dal contenuto dell'omonima area, in cui sono disposte le collezioni "TomIcons" e "RomIcons", oltre ad alcune immagini (8 e 256 colori) delle icone Made in BeOs, che potranno essere ritagliate e successivamente incollate con appositi software.
Come oramai tradizione, anche nel volume 2 è presente la rivista in HTML, che contiene, tra gli altri, un interessante articolo sull'introduzione all'HTML, sviluppato come un tutorial step by step. Inoltre è disponibile la prima parte di "Amiga, un server Internet casalingo" e il tutorial su "Storm Wizard", che ha lo scopo di creare una piccola applicazione, che illustri il funzionamento di questo prodotto. Nella sezione "Rubriche" si possono consultare le "pillole" di HTML, a cura di Federico Pomi (le tabelle), le news di Piergiorgio Ghezzo, un tutorial su LighWave 4.0, che ha come soggetto l'esplosione di un pianeta. Sempre tramite pagine HTML è possibile consultare il catalogo di CATMU, la società che continua con entusiasmo a supportare e distribuire software per il nostro computer. I listini (con tanto di prezzi ufficiali) comprendono programmi del calibro di Ibrowse, Turbo Calc, WordWorth, StormC, Dice, Digita Organiser, ArtEffect, Xi-Paint, X-DVE, Directory Opus 5, Photogenics ed il meglio che si possa trovare per Amiga. Solitamente nelle compilation shareware la sezione "Tools" contiene materiale di scarso interesse, in questo caso rileviamo invece l'effettiva utilità di programmi quali "Visage", "PicView", MUI (Magic User Interface) v3.6 e "Delitracker II". Nella sezione testi si può ritrovare sia la Costituzione degli Stati Uniti d'America, in formato ipertestuale con tanto di immagini, sia la guida delle librerie.

Anche in questo volume di Amy Resource è presente la rivista in HTML, con alcuni interessanti tutorial, tra cui quello dedicato a Lightwave.

Personal Paint 7.0 si avvale di oltre 100 cambiamenti, rispetto alla versione precedente.

Appunti

Anche se abbiamo riservato maggiore spazio alla recensione dell'ultima fatica di Luca Danelon (Interactive), che

Ecco il contenuto di alcuni cassetti di Personal Paint 7.0, versione Mini-CD.

In questa immagine potete osservare alcuni dei tanti script ARexx, disponibili in Personal Paint 7.0

ringraziamo per la sollecitudine con cui ci ha inviato il Cd, non abbiamo descritto che una parte dei tanti programmi inseriti nel volume 2.
Il livello qualitativo ci è sembrato ottimo, lo stesso dicasi dell'organizzazione del disco e del supporto testuale dei programmi.

Cloanto Personal Paint 7.0

Con la puntualità dei bei tempi che furono, la software house italiana Cloanto ha rilasciato la versione 7 di "Personal Paint", il potente programma di grafica 2D (animazione ed immagine statica), che sempre di più sta conquistando i cuori degli utenti, soppiantando il mitico Deluxe Paint (oramai non più sviluppato). La nuova release si presenta con molte sorprese, la prima di queste riguarda il supporto magnetico, che consiste in un mini-CD da 8 cm, capace di contenere ben 60 Megabyte. Questo formato è disponibile soltanto in versione limitata, naturalmente è commercializzato anche il Cd standard, che dispone di software addizionale, documentazione in formato AmigaGuide e produzioni artistiche.
Ci sembra comunque molto interessante l'esperimento realizzato dalla Cloanto, infatti il Mini-Cd, oltre ad utilizzare una quantità minore di plastica, è compatibile con quasi tutti i Cd Rom (deve essere inserito al centro del piatto), qualche problema potrebbero averli i modelli che utilizzano ancora il mitico Caddy e i multi-CD, nel qual caso servirebbe un apposito adattatore, comunque per realizzare la nostra recensione ci siamo avvalsi, senza riscontrare alcun problema, di un Mitsumi FX001D 2x e un Goldstar GCD-R580B 8x. Chiarito questo particolare tecnico passiamo decisamente alla prova sul campo del programma, facendo riferimento alla precedente versione 6.4, rispetto alla quale sono stati effettuati più di 100 cambiamenti.
Le maggiori innovazioni riguardano i numerosi comandi ARexx, i quali possono essere selezionati anche dalla barra strumenti (tramite il pulsante con sopra riportato il logo di questo codice) e ne consentono la massima configurabilità. Segnaliamo inoltre l'introduzione di nuovi moduli per la gestione dei formati grafici, che comprendono anche il GIF, particolarmente utile per la realizzazione di pagine Web, soprattutto considerando il fatto che il programma supporta anche le animazioni, le mappe e le trasparenze. Le Web Map vengono realizzate davvero in modo semplice ed intuitivo (ARexx), basandosi su di una finestra che automatizza tutte le operazioni di selezione (aggiunta di rettangolo, cerchio, poligono, area, punto), definizione degli oggetti, URL, commenti ed esportazione in formato HTML. Le innovazioni riguardano anche formati quali Jpeg, PhotoCD, BMP (ambienti Windows e OS/2), PBM, l'interfaccia utente, una maggiore modularità ed automatismi atti a rilevare librerie più aggiornate e le differenti configurazioni. Inoltre, come vi avevamo anticipato sempre su questa rubrica, è possibile creare i cataloghi grafici per intere directory, una funzione utilissima per tutte quelle compilation su Cd Rom, che ne sono sprovvisti.
I parametri del catalogo consentono la scelta del colore di sottofondo, il numero di colonne in cui vengono disposte le immagini, la creazione della tavolozza dei colori e la scelta del carattere. Anche le funzioni avanzate di gestione del testo (con l'uso di font vettoriali), risultano notevolmente incrementate, ci riferiamo soprattutto alla possibilità di rendere in forma circolare le scritte e il modo Whirlpool. Per ognuno di questi effetti è possibile determinare il grado di antialias (nessuno, basso, medio ed alto) ed agire su altri numerosi parametri. Sempre tramite script ARexx è possibile visualizzare il contenuto di un file di testo (con tanto di formattazione), disegnare delle X (dimensionandole con l'uso del

mouse) e selezionare i filtri (attivabili anche tramite comando "elaborare immagine", come nella versione precedente). Numerosi script sono dedicati alle animazioni, comprese quelle in formato GIF, puntiamo comunque l'attenzione su "AnimText", che in modo del tutto automatico provvede a realizzare animazioni utilizzando gli AnimFont. Per eseguire le nostre prove ci siamo avvalsi del carattere "Buillon", proveniente della mitica Kara Collection, che recentemente è stata commercializzata proprio dalla Cloanto, in un Cd di cui vi abbiamo fornito un'esauriente recensione. I parametri disponibili per questa operazione riguardano naturalmente il contenuto del testo, lo stile di scrittura e quindi di animazione (da sinistra a destra o simultanea), spaziatura e spostamento ed il modo Animbrush. Selezionando quest'ultima opzione è possibile, sempre tramite script Arexx, salvare l'animazione in formato Gif, se invece si dispone di file in formato Anim, si deve procedere preventivamente alla conversione, utilizzando il modulo "Animation to AnimBrush".

About XiAmy Resource Volume Due

Nome prodotto: Amy Resource Volume Due

Prodotto da:
Interactive di Luca Danelon

Disponibile presso:
Interactive
Via Bolzano, 2
33010 Feletto Umberto (UD)
Tel. /Fax: 0432-575098
URL: http://www.interlandsrl.it/~danelon

Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122 - Forlì Tel. 0543-66388/66453
URL: http://www.cvc.fo.it

Prezzo: 24.000 lire (circa).

Configurazione richiesta:
CD-Rom, CDTV e CD32 con drive esterno.

A favore:
Ottima selezione di materiale shareware, rivista HTML e programmi registrati.

Contro:
Nulla di particolare.

About XPersonal Paint 7.0

Nome prodotto: Personal Paint 7.0

Prodotto da:
Cloanto
(URL: http://www.cloanto.com).

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì Tel. 0543-66388/66453
URL: http://www.cvc.fo.it

Prezzo: n. d.

Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga.

A favore:
oltre 100 cambiamenti rispetto alla versione precedente, numerosi script Arexx con cui si possono realizzare effetti su animazioni, Web Map e funzioni avanzate di testo.

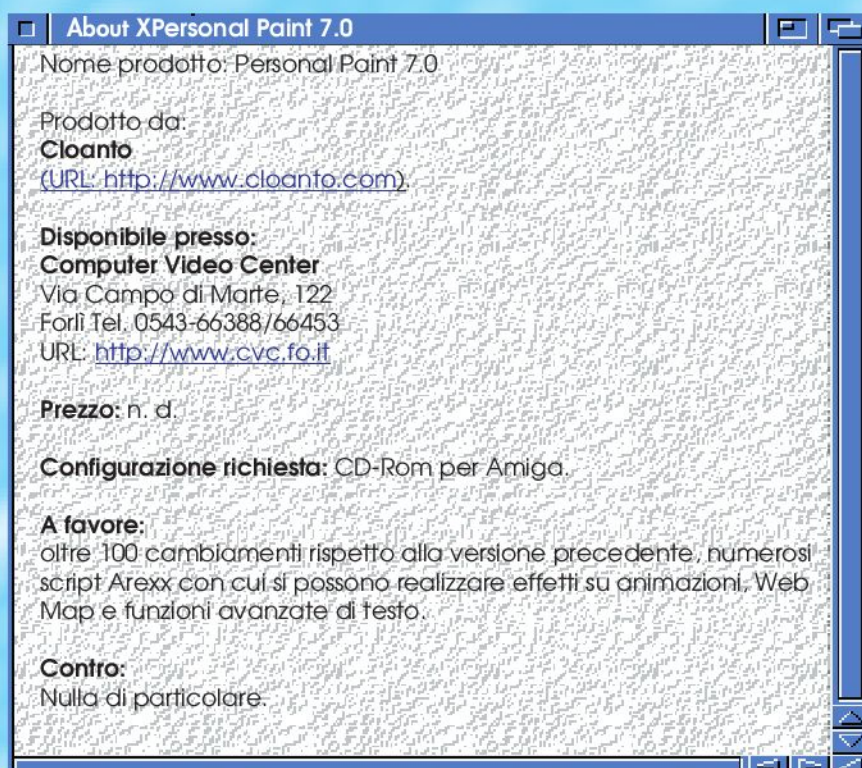
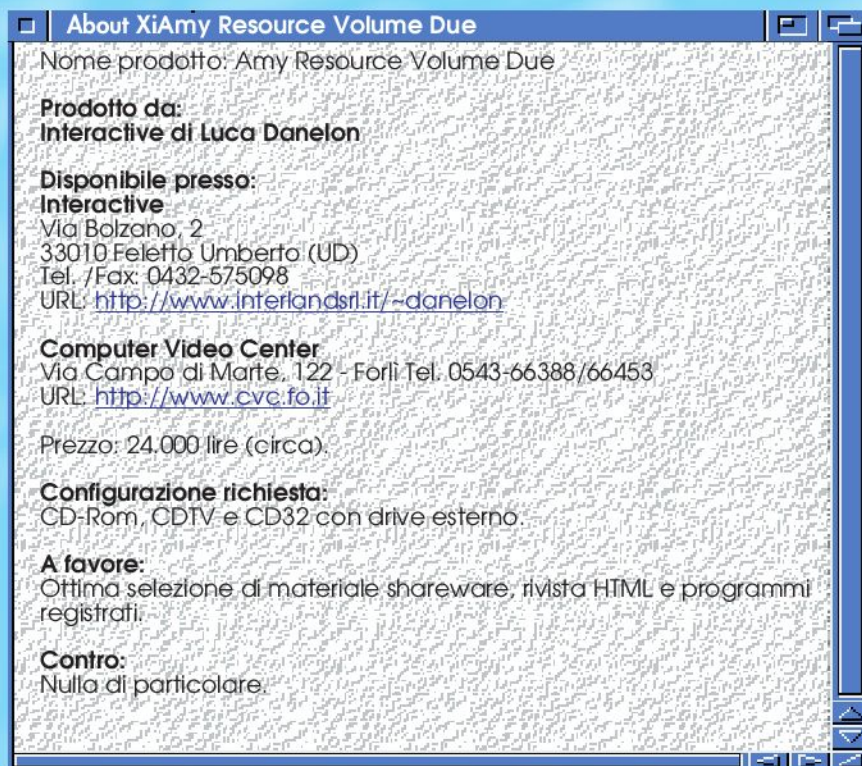
Contro:
Nulla di particolare.

Su Aminet sono state recentemente rilasciate nuove versioni di alcuni script e resi disponibili nuove funzioni quali "AnimCharPath", che ha il compito di creare animazioni in cui i caratteri di testo si muovono lungo un percorso definito dall'utente (a mano o lineare), in modo da creare scritte dinamiche. Un'altra novità riguarda "MakeIcons", con il quale si possono generare nuove icone (sono supportate anche le NewIcons) ed è possibile operare su quelle esistenti.
Nel momento in cui leggerete questo articolo sarà disponibile la versione 7.1, che disporrà (a differenza della 7.0) dei manuali in italiano, il prodotto verrà offerto in Italia, in anteprima assoluta, nell'ambito di una campagna di aggiornamento degli utenti registrati. L'upgrade per il solo software dalla 7.0 alla 7.1, verrà immesso su Aminet, inoltre il CD della 7.1 disporrà di preziose utility GIF di terze parti, che sono state ospitate in virtù di un accordo con Unisys Corporation.

Appunti

Quelle che vi abbiamo descritto sono soltanto alcune delle migliorie apportate a questo programma, che, a nostro avviso, allarga ulteriormente il campo d'utenza a cui è destinato, in particolare ci riferiamo a tutte le possibilità offerte a chi si occupa della parte grafica delle pagine Web su Internet. Questo aspetto è quello che ci ha colpito maggiormente, in quanto si sentiva la mancanza di un tale prodotto per Amiga, a questo proposito vi rinnoviamo l'invito a collegarvi con il sito Web della Cloanto:

http://www.cloanto.com

All'interno del mini-Cd, il supporto fornitoci per la recensione, sono disponibili animazioni, che mostrano le potenzialità dei Kara Font animati, utilità di supporto, immagini, compresi alcuni stereogrammi, informazioni e materiale per gli sviluppatori, animazioni e altri archivi grafici.

Grafica 3D e design: il progetto "Cyberfood"

Mediante i programmi Real 3D e TV Paint abbiamo realizzato lo studio di fattibilità, il design, l'arredamento e l'interfaccia dell'innovativo prodotto per la ristorazione automatica "Cyberfood".

di ***Alessandro Tasora***

Il sistema Cyberfood, ideato recentemente dall'omonima società di Zurigo, consiste in un sistema modulare di tavoli per la ristorazione automatica computerizzata. Ogni tavolo, che accoglie quattro avventori, presenta due piani di appoggio separati da un tunnel centrale: in tale cunicolo risiede un nastro trasportatore destinato alla distribuzione automatica dei vassoi. Grazie alla motorizzazione del nastro, il cibo viene recapitato automaticamente dalla cucina non appena i clienti eseguono l'ordine mediante i

Rendering in ray-tracing del locale Cyberfood con due moduli installati, per valutare l'impatto estetico dello studio di design.

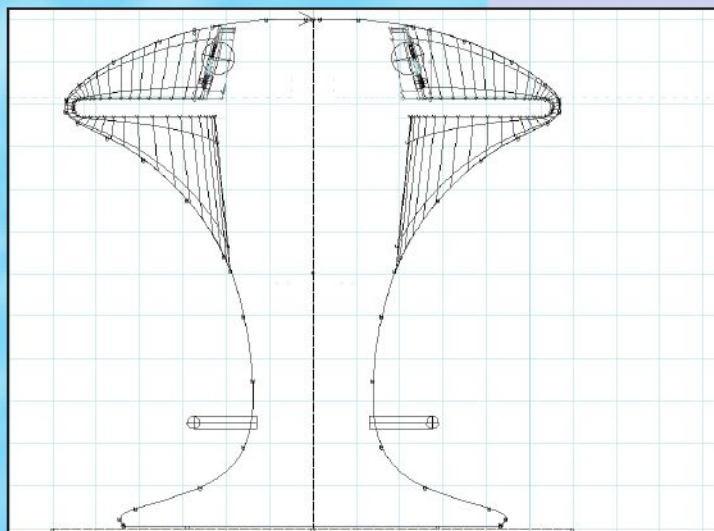
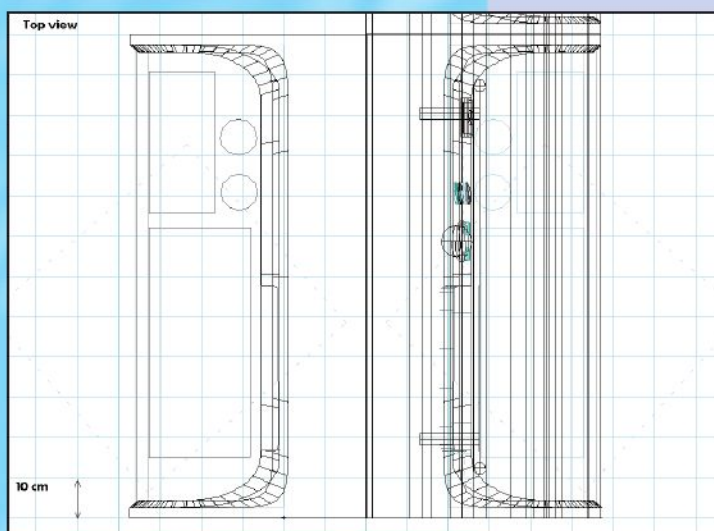
computer. Questi ultimi, installati in numero di due per ogni tavolo, permettono ulteriori servizi quali navigazione su Internet, visione di filmati multimediali, ascolto di brani musicali, scambio di messaggi fra i tavoli, videogiochi e quant'altro. Tutto il servizio è controllato da un host centrale, situato in cucina, che tramite una rete Ethernet raccoglie le ordinazioni dei clienti, le visualizza su un monitor per il cuoco, recapita i relativi vassoi ai tavoli controllando autonoma-

Rendering del tavolo, con vista ravvicinata del piano d'appoggio e del pannello di controllo. Si osservi lo sportello di vetro dal quale si accede al nastro trasportatore per la distribuzione del cibo.

mente il nastro trasportatore, gestisce l'accesso alla rete Internet e tiene la contabilità della spesa eseguita dai clienti, che difatti viene addebitata automaticamente sulle loro carte di credito elettroniche, grazie ai lettori di tessera magnetica situati su ogni tavolo.

La realizzazione

Dopo un studio di fattibilità basato su alcuni disegni schematici, la società Cyberfood Gmbh ha deciso di brevettare il sistema e di affidare a noi il design del "cybertavolo", essendo condizione fondamentale l'uso della grafica tridimensionale per la visualizzazione del prodotto prima della sua costruzione.
In tale contesto si è rivelato particolarmente versatile il programma Real 3D che, come abbiamo più volte sottolineato negli articoli dei mesi scorsi, presenta funzioni di modellazione molto utili per il design industriale: citiamo fra le altre la possibilità di inserire misure precise, la gestione dei sistemi di coordinate-utente come nei CAD, il supporto delle B-spline cubiche, il linguaggio di programmazione interno. I primi bozzetti sono stati realizzati con carta e matita, senza l'ausilio del calcolatore, perché in tale fase non era necessaria la visualizzazione fotorealistica, né tantomeno era richiesto un dimensionamento preciso. Dopodiché, soffermata la nostra attenzione su un disegno che prometteva meglio di altri, abbiamo dato inizio alla modellazione con Real 3D. La sagoma del "cybertavolo", simile ad un cruscotto di automobile, è stata realizzata completamente con la modellazione per superfici spline. In particolare si è disegnato il profilo laterale -simile ad un fungo- con una spline cubica, poi lo si è estruso per tutta la larghezza. La superficie così ottenuta è stata poi ritagliata con una "trim curve", rettangolare coi bordi smussati e proiettata frontalmente, per ottenere uno scavo frontale dove situare il piano d'appoggio per il cibo. Con un'altra superficie spline (ottenuta con la funzione "build from curves") abbiamo costruito il pannello verticale con i pulsanti, le luci e lo sportello per ritirare il vassoio.
Particolari difficoltà ha creato la necessità di continuità geometrica (C1) fra quest'ultima superficie e la prima, data la strana curvatura delle stesse. Per ottemperare a tale necessità abbiamo usato la funzione "modify/special/parallel shrink" su alcuni gruppi di punti, per proiettarli contro le altre superfici. Il piano che chiude la spalla laterale è stato uttenuto dal profilo "a fungo" applicato come "trim curve" ad un piano rettangolare verticale, per ritagliarlo di conseguenza (si noti che potremmo ottenere un effetto simile anche con l'impiego della funzione "Create/Freeform/Skin curve"). Durante la modellazione si è fatto largo uso della funzione di "snap" automatico del cursore, tipica di Real 3D e fortemente necessaria a causa della precisione richiesta. Per facilitare la modellazione abbiamo

disegnato parecchie linee guida, riferimenti ed assi di simmetria, sui quali potevamo operare con lo "snap" in ogni istante. Un espediente molto utile è stato quello di inserire nell'editor alcune sagome (alquanto semplificate) che rappresentassero gli ingombri delle persone sedute ai tavoli, per poter studiare la postazione da un punto di vista ergonomico: altezza ottimale del tavolo d'appoggio, raggio d'azione delle braccia, posizionamento dei monitor, interferenza ginocchia/tavolo, visibilità dei pulsanti. Altri volumi sono stati aggiunti per valutare l'ingombro dei computer posizionati all'interno del "cybertavolo": in particolare abbiamo usato alcune primitive CSG (principalmente i "polyhedron") per verificare la capienza dei vani che dovevano accogliere i computer, i cavi di alimentazione e il nastro trasportatore. In questo modo, ben prima di arrivare alla realizzazione materiale, si sono messi in luce due seri problemi: il difficile posizionamento del motore che apre e chiude lo sportello per accedere al nastro trasportatore (simile ad un alzavetri per automobili), e la necessità di far passare oggetti voluminosi come bicchieri e boccali di birra attraverso il tunnel dei vassoi, senza d'altra parte poter eccedere nel dimensionamento del tavolo, per evidenti vincoli estetici e funzionali. Subito dopo aver realizzato il modello 3D del tavolo, abbiamo deciso di eseguire un rendering di prova di un angolo del locale, per cui abbiamo modellato anche alcuni elementi caratteristici dell'arredamento. In particolare si è optato per un arredamento moderno con qualche richiamo all'alta tecnologia, quale ad esempio lo sfondo delle pareti illustrato come un circuito elettronico ed illuminato da neon colorati. Il pavimento è in marmo lucidato a specchio: solamente un programma dotato di ray-tracing qual'é appunto Real 3D poteva rendere l'effetto di riflessione, e difatti il risultato è parso molto realistico. In via del tutto preliminare abbiamo ipotizzato un tipo di illuminazione simile a quella dei bar, consona ad un tipo di pubblico che, per questo genere di locale, si stima piuttosto giovane. Lo studio dell'illuminazione è giustappunto una delle applicazioni più interessanti del ray-tracing e della grafica 3D in generale, e proprio grazie alle funzioni di rendering di Real 3D abbiamo valutato il posizionamento dei faretti delle singole postazioni: difatti andava verificato che non si creassero fastidiose zone d'ombra o eccessivi contrasti. Conseguentemente a tale indagine si è evidenziata la necessità di impiegare proiettori antiabbagliamento.

Vista laterale del modello, in wireframe.

Vista dall'alto del modulo "Cyberfood". Si notino i due piani d'appoggio divisi dal tunnel centrale, che ospita il nastro trasportatore.

Dalla teoria alla pratica

Dopo l'approvazione dell'ipotesi di design, si è passati alla realizzazione di due prototipi. Sebbene per il prodotto definitivo si preveda l'impiego resine plastiche per costruzione in serie mediante stampi, è stato ritenuto opportuno eseguire i due prototipi con "legno da modelli". Questo materiale, molto uniforme e facilmente lavorabile da mani esperte, consente la realizzazione di forme complesse, dalle quali in un secondo tempo è anche possibile passare a stampi definitivi. Fino a poco tempo fa anche le carrozzerie delle automobili venivano realizzate attraverso queste sagome in legno, lavorate a mano da artigiani specializzati a partire dai disegni delle sezioni (le "dime"). Il legno, una volta stuccato e verniciato, assume un aspetto del tutto simile al prodotto definitivo, e il prototipo si chiama in gergo "mascherone".

Nel caso del Cyberfood si è optato per un "modello funzionale", ovvero costruito in legno ma perfettamente utilizzabile, completo di nastro trasportatore, computer, cavi, fotocellule, attuatori e pulsanti. Per facilitare il lavoro al modellista che ha realizzato i due prototipi, abbiamo stampato parecchie viste dell'oggetto come era stato modellato all'interno di Real 3D, inoltre abbiamo salvato il profilo in formato DXF. Infatti l'officina disponeva di una fresa a controllo numerico per la lavorazione del legno, e a partire dai nostri dati sono state ricavate in maniera robotizzata le quattro sagome laterali. Un successivo passaggio dal verniciatore ha completato l'opera: il prototipo che si è ottenuto era in tutto e per tutto simile a quello da noi modellato in Real 3D, colore ed aspetto superficiale compresi.

La realizzazione della parte elettrica ed

Interfaccia principale dell'applicazione multimediale che gestisce il sistema Cyberfood, utilizzabile dagli utenti di ogni postazione. La grafica è stata realizzata mediante TV Paint ed Image FX.

Ogni icona dell'interfaccia di Cyberfood possiede tre stati: normale, evidenziato (si illumina al passaggio del mouse), selezionato (quando l'utente preme il pulsante del mouse).

elettronica, anch'essa allo stadio prototipale, ha reso perfettamente funzionante i due moduli, completati con motori, lettori di tessere, pulsanti ed accessori. I computer, nascosti sotto il nastro trasportatore di ogni postazione, sono dei Macintosh PowerPC, messi gentilmente a disposizione dalla Apple come forma di sponsorizzazione, anche se la tecnologia del Cyberfood non è necessariamente legata ad un particolare sistema operativo (ad esempio potrebbe essere un interessante campo di applicazione per Amiga, date le sue caratteristiche multimediali...).

Studio dell'interfaccia dell'applicazione multimediale

Ogni postazione del sistema Cyberfood gestisce le ordinazioni e i servizi informatici tramite un'applicazione multimediale, "HyperCard" per Macintosh, piuttosto simile a Scala Multimedia. Infatti l'utente interagisce con il sistema selezionando determinati bottoni con il puntatore del mouse, per attivare le diverse funzioni (scelta del menu rdel ristorante, attivazione Internet, jukebox, menu del bar, fine sessione, etc.)

A noi è stato assegnato l'incarico di disegnare gli elementi grafici dell'interfaccia ovvero i bottoni, lo sfondo, le immagini dimostrative ed alcune brevi animazioni. Come sfondo abbiamo optato per il circuito stampato che si vede anche sulle pareti del locale, per un discorso di continuità estetica. Per quanto riguarda singoli pulsanti (che più propriamente dovremmo chiamare "icone", visto che si tratta di piccole immagini) abbiamo fatto uso intensivo di TV Paint e Image FX 2.0. Mediante questi due potenti software grafici abbiamo elaborato le immagini delle icone (una chitarra per la funzione jukebox, un bicchiere per il menu del bar, etc.) in modo da renderle simili a pulsanti in rilievo. In dettaglio, abbiamo applicato alcuni tratti di "lighten" ai bordi superiore e sinistro, e alcuni tratti di "darken" ai bordi inferiore e destro, per ottenere un leggero effetto di rilievo. Inoltre abbiamo applicato l'effetto "wave" di TVpaint per increspare i bordi, e l'effetto "shadow" per aggiungere l'ombra riportata sullo sfondo. A questo proposito è bene ricordare la comodità di lavorare mediante "layers", per facilitare qwuesto tipo di composizioni. Si osservi che tutte le immagini impiegate per l'elaborazione delle icone sono rendering di Real 3D e di Imagine. In ultimo abbiamo realizzato un'animazione ciclica con il logo del "Cyberfood" in rotazione su se stesso, da impiegare come screen-saver quando la postazione è libera. Tale animazione è stata impreziosita da due piccole particelle in rotazione più rapida attorno al logo, come fossero due elettroni attorno ad un atomo. Per ottenere quest'effetto abbiamo semplicemente usato tre metodi ROTATION all'interno di Real, uno per il logo e gli altri due per le particelle, usando tre assi sghembi.

Abbiamo renderizzato l'animazione in 640x480, su sfondo nero e salvando l'alpha channel (attivare "save alpha" in "rendering settings"), così in seguito si sarebbe potuto mettere qualsiasi sfondo all'animazione. Tutti i fotogrammi (75 con le immagini e 75 con l'alpha channel) sono stati convertiti automaticamente in formato jpg con Image FX, usando l'accluso programma di batch-processing,, dopodiché sono stati spediti alla società che li ha assemblati con lo sfondo (un cielo stellato) e uniti in un'animazione Quicktime leggibile dai Power Macintosh.

Conclusione

I due prototipi Cyberfood sono stati mostrati in anteprima al pubblico durante l'ultimo SMAU, nel padiglione "Pianeta Internet", ricevendo particolare attenzione dal pubblico e suscitando molte curiosità, ma soprattutto a noi è rimasta la soddisfazione di aver reso tangibile e concreto un progetto nato come "realtà virtuale" nell'editor del nostro programma Real 3D.

(Per informazioni, "Cyberfood" è un marchio registrato di: Cyberfood Gmbh, Ottikerstrasse, 34-8006, Zurich-ZH-CH, e-mail cybsys@met.dsnet.it)

Real 3D su Internet

Qualche indirizzo per chi desideri navigare sul "web" in cerca di riferimenti a Real 3D.

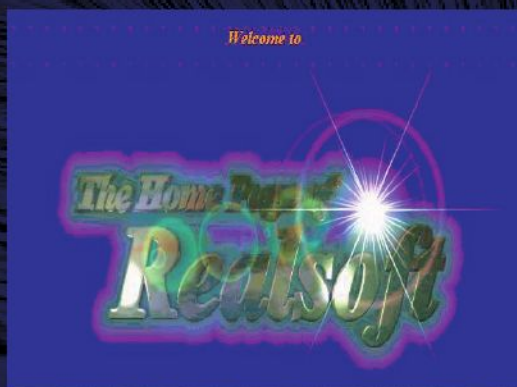
di **Alessandro Tasora**

L'espansione che ha caratterizzato il "fenomeno Internet" in questi ultimi due anni è noto a tutti, come d'altra parte molti di noi si stanno rendendo conto che questo nuovo mezzo di comunicazione, svolgendo un'attività di "cassa di risonanza" su scala planetaria, può avere funzioni quasi pubblicitarie nei confronti di prodotti ad alto contenuto tecnologico, quali appunto i software di grafica come Real 3D, Lightwave o Imagine, laddove vengono dibattuti e supportati da un nutrito gruppo di appassionati su mailing-list, pagine web, sessioni IRC e siti FTP. E' lecito pensare che in futuro il successo di un prodotto di grafica tridimensionale sia sempre più legato alla presenza dello stesso sulla Grande Rete, sottoforma di gruppi di utenti, pagine Web per il supporto tecnico, newsgroup, collezione di oggetti e textures su siti ftp. A questo proposito passiamo in rassegna alcune risorse di Internet che fanno riferimento a Real 3D, programma che mostra un crescente interesse di pubblico (nonostante gli scarsi investimenti in pubblicità).

Realsoft OY

Il sito ufficiale del produttore di Real 3D è *www.realsoft.fi* ed ha sede in Finlandia.
Come dicevamo poc'anzi, la casa madre di questo software ha sempre dedicato poca attenzione alla pubblicizzazione del proprio prodotto, ma pare che finalmente qualcosa si stia muovendo: finalmente sono state rinnovate le pagine del sito ufficiale. L'impaginazione è spartana ma efficiente, adatta a qualsiasi tipo di browser, e la velocità di trasmissione è buona. Sono presenti alcuni link ad immagini dimostrative, riassunti delle funzioni basilari del programma, schede per l'acquisto "on line" di Real 3D tramite il distributore scandinavo, ed infine alcune "news" (che però vorremmo vedere aggiornate più spesso).

MMP

La Magna Mana Productions (con sede in Germania) è uno dei più importanti distributori di Real 3D, nonché famosa società di produzioni video che fa uso quasi esclusivamente di Real 3D (sia su Amiga che su Windows NT). Il suo indirizzo è *www.magnamana.com* , presso il quale troverete parecchie informazioni utili su Real 3D, anteprime di prodotti ad esso collegati (le plug-in Phenomena ed Enhancer), annunci sul futuro periodico "Real Times" dedicato esclusivamente a questo programma 3D, liste di link dedicati a Real 3D e tanto altro.

Ecco il sito "ufficiale" della Realsoft: "http://www.realsoft.fi".

Il sito è davvero notevole, ma proprio per il fatto che fa uso delle funzioni più avanzate di HTML 3 (supporta Java, estensioni multimediali, e soprattutto usa i "frames") può dare problemi ai navigatori amighisti, con browser antiquati.

DID gmbh

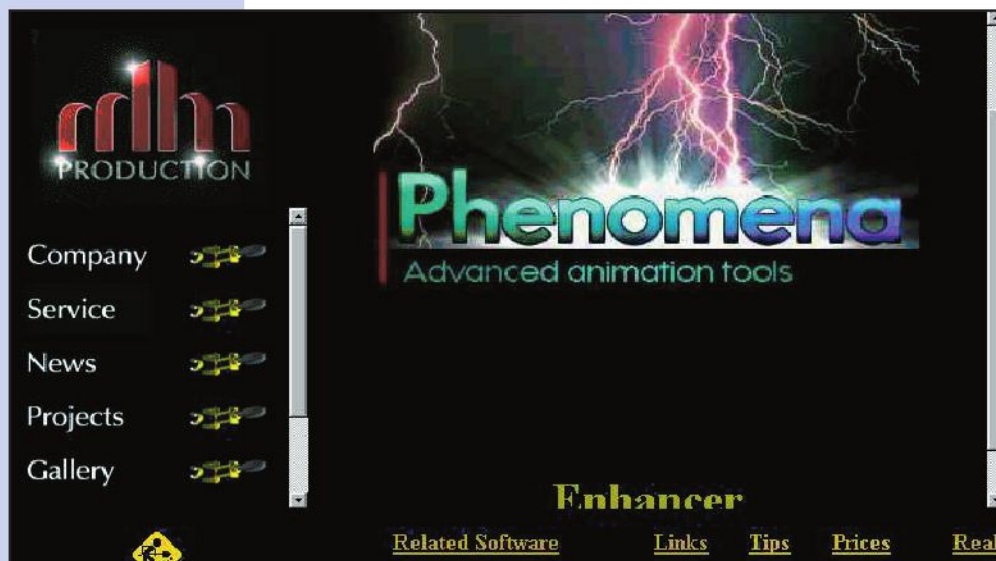
Questa società distribuisce Real 3D in Europa, e da poco tempo ha rilevato l'attività dell'Activa inglese per quanto riguarda il supporto di questo programma. Al pari di MMP (vedi sopra), affianca all'attività di vendita di Real 3D anche la funzione di service per la realizzazione di animazioni televisive. Le pagine, di recente realizzazione, presentano la peculiarità di mostrare pulsanti ed elementi grafici interamente realizzati con Real 3D. (www. DIDgmbh.com) .

Andy Makely

Presso l'indirizzo *www.mindspring.com/^makely* troverete alcune pagine organizzate da un utente di Real 3D molto attivo, che organizza un concorso di grafica tridimensionale aperto a tutti gli altri utilizzatori dello medesimo programma. Il vincitore riceve anche una piccola somma di denaro (25 dollari). Il tema del concorso cambia ogni 2 mesi.

FTP

Il riferimento di tutti gli utenti per quanto riguarda lo scambio di immagini ed oggetti è il sito

Il sito internet di MMP (distributore di Real 3D e allo stesso tempo società di produzione di filmati 3D). Si trova all'indirizzo http:www.MagnaMana.com, e richiede browser che supportino i "frames".

Il sito web della DID (www.DIDgmbh.com), uno dei distributori europei di Real 3D.

Una delle pagine web più interessanti fra quelle gestite da utenti privati di Real 3D: www.mindspring.com/^makely. Andy Makely promuove anche un concorso bimestrale di grafica 3D.

ftp.win.net, presso la directory /readable/real3D/ .
Qui troverete parecchie directory con files di ogni genere, divisi per argomento. Particolarmente interessanti sono le directory "/images", "/demo" ed "/animations". Il trasferimento dei file, un tempo molto lento, è sensibilmente migliorato da qualche mese.

Newsgroup e mailing-list.

Per rimanere sempre aggiornati sugli sviluppi di Real 3D, nonché per scambiare informazioni con altri utenti e chiedere supporto tecnico, la strada migliore è quella di sottoscrivere la mailing-list di Real 3D. Quest viene gestita dal supporto tecnico di Real 3D in USA, ed è aperta a tutti, utenti e non. Per aderirvi, usate la "form" del web ufficiale o inviate la vostra richiesta a dingebre@xmission.com con un normale e-mail.
Il numero di messaggi varia mediamente da 15 a 30 al giorno.

IRC

Esiste un gruppo di utenti di Real 3D che si riunisce ogni Domenica alle 7 di sera (ore italiane) per discutere di grafica tramite IRC (Internet Relay Chat). La rete utilizzata è *irc.dal.net*, port 7000 o 6667, canale *#real3D*. Ogni domenica, alle 7 di sera (a meno di improvvisi cambiamenti d'orario). Il tema della discussione varia di settimana in settimana (animazioni, spline, editor..), ma sempre con riferimento a Real 3D.

Trucchi e scorciatoie per utilizzare al meglio il vostro Real 3D.

Real 3D "tricks and tips"

di ***Alessandro Tasora***

Attingendo direttamente dal gruppo di discussione che frequenta la mailing-list di Real 3D, riportiamo in queste pagine alcuni consigli tecnici che saranno particolarmente apprezzati dagli utenti di questo programma di grafica tridimensionale. Inoltre gli utilizzatori di altri software come Lightwave o Imagine potranno trarre spunto per "variazioni sul tema"...

Nebbia non-omogenea

Per ottenere nebbia "a banchi", nubi o gas volumetrici veramente tridimensionali (sfruttando la caratteristica davvero unica di Real 3D riguardo ai "materiali non omogenei").
-In una gerarchia a parte, create un piccolo cubo (o una sfera) e mettetelo fuori dal campo visivo.
-Con "modify/properties/attributes" attivatene la funzione "inverted", in modo che si consideri come "solido" tutto lo spazio esterno al cubo, eccetto il suo interno.
-Create il materiale "nebbia" con brillance=100%, transparency=100%, turbidity=10%, turbidity saturation=10%, attivando "smooth". Eventualmente variate "turbidity" per avere nebbia più fitta.
-Create un secondo materiale, "aria", identico a "nebbia" eccetto per "turbidity" e "turbidity saturation" poste a 0%. Attivate lo "scope handler" di questo materiale, selezionando "noise". Con i parametri "a" e "b" potete cambiare la frammentazione e la quantità delle nubi.
- Applicate entrambi i materiali al cubo.
- Eseguite il rendering con "mat.samples" = 2 o più. (Senza il supersampling dei materiali, le nubi non appaiono).
(da un tutorial di Mark Heuymans).

Conversione degli oggetti spline di Alias/Wavefront

Come convertire le superfici spline prodotte dal software Alias in spline di Real 3D?
Esiste un sistema piuttosto laborioso, che con un po'di ingegno ci consente di fare a meno di un convertitore di formati 3D.
-Il software Alias (disponibile su piattaforma Silicon Graphics) produce output . OBJ quando salva i propri oggetti.
-Annotate il numero di sezioni UV della superficie spline modellata in Alias.
-Caricate il file . OBJ in un editor di testo: cancellate tutte le linee ad eccezione di quelle che iniziano con "v", ad
esempio v 0.234 0.982 0.465
- Cancellate tutte le "v" ad inizio di tali linee (ad esempio con "search and replace", sostituitele con spazi vuoti)
- Create una mesh qualsiasi in Real 3D, ma con lo stesso numero di sezioni UV, salvatela in formato RPL.
- Nel file RPL cancellate tutte le coordineate della mesh, e con cut&paste inserite al loro posto tutte le coordinate prodotte da Alias (e da voi modificate nell'editor di testo).
-Ricaricate il file RPL in Real.
(suggerimento di Andy Jones, programmatore di plug-in per Real ed
utente professionale di Alias)

Internet e Amiga: altri interessanti siti di software house per Amiga.

Produttività Amiga: i siti Internet (IX)

di **Marco Milano**

In questa terza puntata dedicata ai siti Internet delle software house per Amiga potrete trovare altre applicazioni utilissime, che magari pensavate non esistessero sul mercato, il tutto grazie alla diffusione di Amiga sul Word Wide Web. Riprendiamo dunque la nostra visita virtuale!

Cloanto (http://www.cloanto.com)

La Cloanto non ha certo bisogno di presentazioni: si tratta di una delle più celebri software house italiane, che hanno avuto grande successo anche all'estero.
Vi basti pensare che gran parte delle copie di Enigma che avete collezionato negli anni sono piene di testo scritto con il veloce word processor (non-WYSIWYG) "C-1 Text", che ora si chiama "Personal Write", e si affianca al mitico "Personal Paint", il miglior concorrente di Deluxe Paint, la pietra miliare della grafica Amiga. La Cloanto ha realizzato anche altri programmi, tra cui un ottimo Font designer, e (purtroppo) anche software per PC.
Il sito ha una grafica chiara ed essenziale, dall'effetto molto professionale e basata sul bianco, ma la sezione Amiga è veramente fenomenale: la grafica riproduce fedelmente un Workbench Amiga, con le icone dei dischi cliccando sulle quali si accede ai vari prodotti della software house italiana. » impressionante vedere gli amici PCisti che mentre navigano col loro Netscape si trovano ad interagire con il nostro amato Workbench!
Tra i prodotti succitati, va ricordato che mentre Deluxe Paint è stato abbandonato dalla Electronic Arts, Personal Paint è ancora sviluppato ed è alla versione 7.0, disponibile su Floppy e su un originalissimo supporto: il CD-ROM "single" da 8 cm. (leggibile comunque dalla maggioranza dei lettori di CD-ROM). Una versione che sfrutta persino le schede PowerPC ed i futuri Amiga basati su questo processore!
La Cloanto produce anche una "suite", come di moda nel mondo Windows, dall'ovvio nome di "Personal Suite", disponibile solo su CD-ROM e che comprende Personal Paint 6.4, Personal Write 4.1, SuperBase 4 Personal (della Oxxi), Personal Fonts Maker 1 & 2, 27 Color Fonts professionali, l'utility DirDiff (sincronizzazione copie di file), il "PNG Toolkit", e mezzo Gigabyte di immagini, animazioni (anche di Eric Schwartz e Jim Sachs), stereogrammi animati, Font Amiga. Inoltre, sono presenti sul mini-CD-ROM i manuali completi in formato AmigaGuide di tutti i programmi forniti (anche in Italiano per quasi tutti i titoli). In gene-

La Home Page della Cloanto, dalla grafica molto chiara e professionale, ci ricorda l'importanza assunta da questa software house italiana nel panorama Amiga mondiale.

rale il sito Cloanto è molto completo e ben realizzato, pieno di informazioni, schermate dei vari prodotti, risposte alle FAQ, e c'é una sezione dedicata al Download di Script, Macro, moduli Input/Output, interfacce in lingue diverse per i vari programmi, Patch e Bug Fix, Demo, documentazione per programmatori ecc., tramite un'apposita Directory dedicata alla Cloanto su Aminet (http://www.aminet.org/~aminet/dirs/ biz_cloan.html).
Ad esempio, la demo di PPaint 7 è grande 540K, e si scarica in pochi minuti!

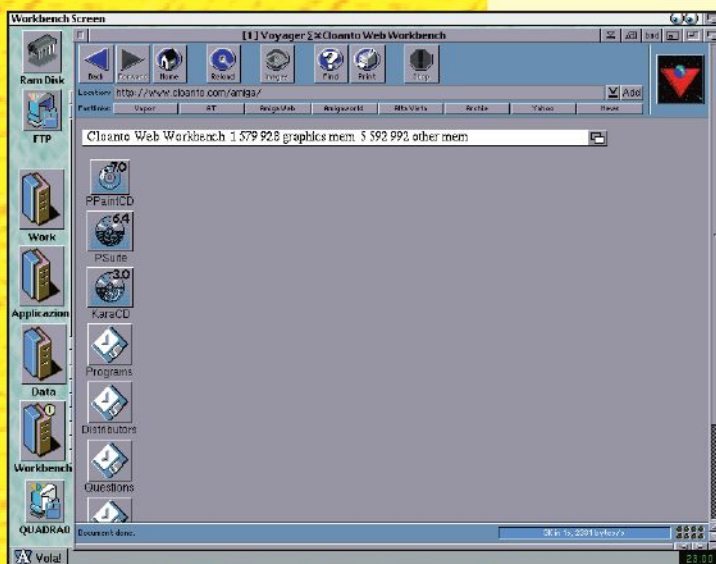
CNet Amiga BBS Support Page (http://tggh.net/~rakey)

Questo sito, realizzato dalla software house "ZenMetal Software", è dedicata al software "CNet", un programma per la gestione di una BBS professionale su Amiga.
La grafica del sito è buona ed il supporto fornito all'utente è notevole: moltissime sottopagine presentano l'attuale versione 4.26 Beta del software, le ultime novità, le schermate del programma in funzione, Link ad altri siti Web che parlano del programma, ecc.
La potenza del software CNet è indubbia: la sua storia risale addirittura al 1986, quando fu realizzato a partire dalla precedente versione per Commodore 64/128!
Il suo programmatore, Ken Pletzer, sviluppò e distribuì il software per 10 anni, sino al Marzo 1996, quando fu acquistato dalla ZenMetal Software, che lo ha supportato con grande impegno e continuerà a farlo sempre più, con upgrade costanti, proprio tramite questo sito Internet.
L'acquisto purtroppo può avvenire solo tramite International Money Order, ma il prezzo di soli 150 dollari (circa 250.000 lire) dovrebbe attirare molti aspiranti SysOps.

Consultron (http://www.vol.it/mirror/amigaweb/consultron/index.html)

La Consultron è la software house che ha realizzato il celeberrimo "CrossDOS", utility per la lettura e scrittura di dischi in formato PC che ebbe l'onore di essere inclusa nel Sistema Operativo Amiga dalla defunta Commodore, con una delle ultime

La Consultron è celebre per il mitico CrossDOS, ed il suo sito seppur dalla struttura semplice ha una grafica simpatica ed è pieno di contenuti dedicati a CrossDOS e CrossMAC.

(URL:http://www.cloanto.com/amiga)

La sezione Amiga del sito della Cloanto è una vera chicca: la grafica riproduce fedelmente un Workbench Amiga, e cliccando sulle icone dei dischi appaiono altri gadget, come

Il sito della ZenMetal è interamente dedicato al celebre progamma di gestione BBS su Amiga "CNet". La grafica è buona, ed il sito ben fatto.

La Culture Shock ha un sito graficamente d'impatto: notate l'animazione del logo, che ruota per poi far apparire il resto della scritta. Nonostante la presentazione non parli di Amiga, qui ci sono un nuovo Web Page Generator per Amiga e molti script ARexx per AWeb.

mosse intelligenti di quell'azienda. Il sito della Consultron ha un Mirror italiano su Video On Line, dunque è accessibile con rapidità dal nostro paese. La grafica è molto simpatica, il sito non è molto esteso ma presenta con dovizia di particolari gli ottimi prodotti Consultron, ed è fornito di Demo e di Patch. CrossDOS è giunto alla versione "6.06 Professional", che permette una maggiore velocità (quasi doppia su Floppy e 10 volte maggiore su Hard Disk formattato sotto MS-DOS rispetto alla versione precedente) grazie alla riscrittura del "mfm.device" e l'ottimizzazione della Cache, permette il partizionamento di Hard Disk MS-DOS e la prima formattazione direttamente su Amiga, la compatibilità con reti Amiga, utility migliorate, ecc. L'upgrade da versioni precedenti costa solo 15 dollari (25.000 lire), mentre il prezzo per i nuovi utenti di CrossDOS è di soli 30 dollari (50.000 lire) Ma c'é anche CrossMAC, che svolge le stesse funzioni di CrossDOS ma con dischi formattati su Macintosh (in passato fu da noi recensito su EAR), anch'esso aggiornato alla versione 1.05 e dal prezzo di 70 dollari (120.000 lire).
I prezzi suddetti sono riservati alle ordinazioni dirette presso la Consultron, effettuabili via e-mail o via posta con la propria carta di credito.

Culture Shock (http://204.182.116.208/ Pages/Homepage/ main.html)

La Culture Shock ha un sito dalla grafica originale, basata su uno sfondo nero stellato e con tanto di animazione del logo. L'aspetto "cyber" nasconde i produttori di "Page Monster 1.0", un generatore di pagine Web per Amiga!
Si tratta di un ambiente integrato e multitasking, con interfaccia intuitiva, che permette di generare pagine Web senza conoscenze HTML. Supporta Inline Images, audio, MODs, video clip, ecc.
La versione 1.0 è ancora in fase di beta test, ma mentre attendiamo con ansia l'uscita della versione definitiva possiamo sollazzarci con la demo, che si può scaricare direttamente da questo sito.
Le altre sezioni del sito della Culture Shock sono dedicate ai servizi Internet (spazio Web, design, HTML ecc.), all'uso del multimedia nell'educazione e nell'apprendimento (beh, così si giustifica il loro strano nome!), ma anche ad un'altra sezione Amiga, "Remote Control Page", che è una compilation di Script ARexx compilati e direttamente eseguibili tramite il browser Amiga AWeb.
Permettono cose fantastiche: fa partire demo, legge ad alta voce le pagine Web, scrive riassunti, crea animazioni GIF utilizzabili su Internet da file Anim Amiga, arrangia MODs, ecc.

Conclusioni

Termina così questa terza puntata sui siti delle software house Amiga, nona della nostra mega-rassegna dedicata ad Amiga ed Internet.
Il prossimo mese ovviamente continueremo la rassegna, sempre in ordine alfabetico!

Nuovi e vecchi Tool ed Accessori rendono ancora più potente il miglior Sequencer per Amiga, ma si trovano ancora?

Tool aggiuntivi per Bars&Pipes Professional

di ***Marco Milano***

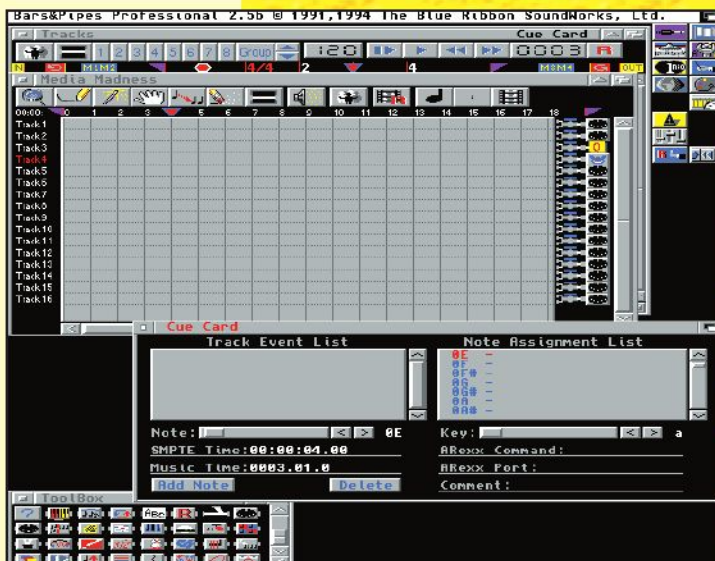
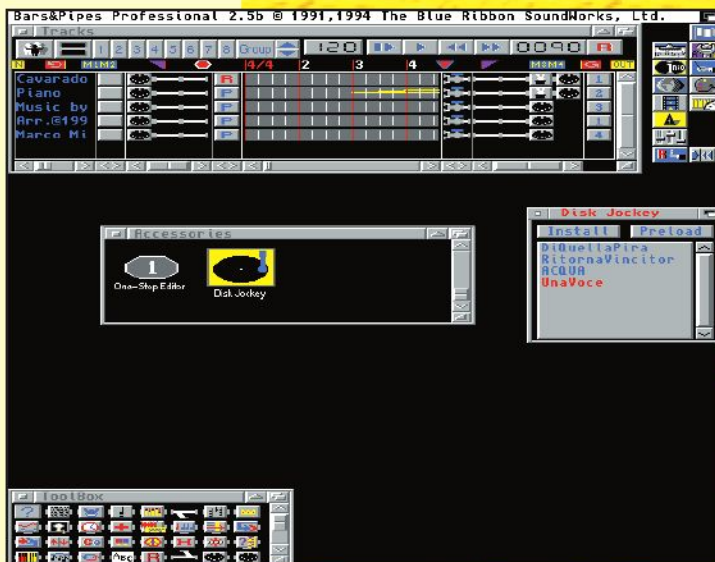
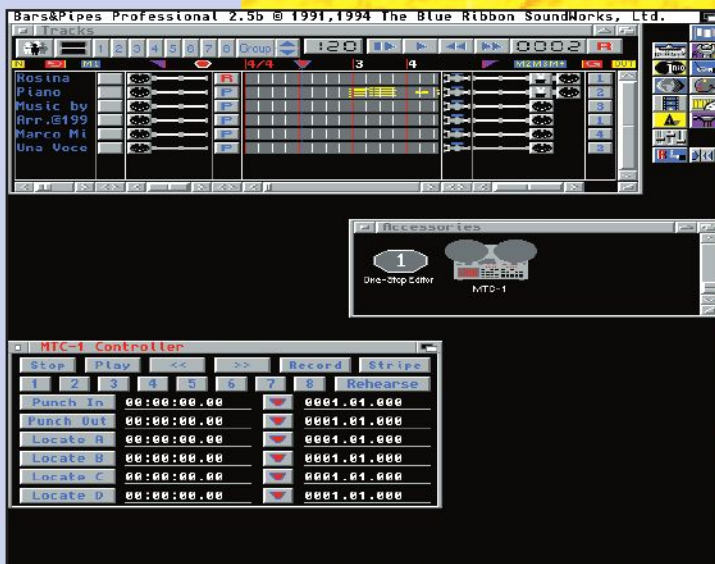
Nonostante sia sempre più difficile trovarli, i kit di Tool aggiuntivi per Bars& Pipes Professional sono ancora disponibili in qualche negozio, o possono essere ordinati con carta di credito o ordine internazionale via Internet dai fornitissimi venditori per corrispondenza (di cui abbiamo fornito gli indirizzi negli articoli di EAR dedicati ai siti Amiga su Internet), o possono essere scaricati gratuitamente dagli utenti di Compuserve, in base agli accordi presi con la chiusura della Blue Ribbon Soundworks.
Dunque i musicisti amighisti che utilizzano proficuamente quello che è uno dei migliori Sequencer della storia su qualunque piattaforma (ed il sottoscritto è uno di quelli), e che non vogliono rassegnarsi a perdere l'inimitabile approccio "idraulico" e l'impagabile semplicità e velocità di lavoro permessa dai Tool di ingresso ed uscita o dagli Accessories, saranno certamente interessati ad una panoramica dei migliori Tool presenti nelle compilation realizzate dalla Blue Ribbon o da utenti di B&PPro.
In questo articolo tratteremo di alcuni vecchi Tool multimediali e professionali prodotti dalla Blue Ribbon nel 1990, presentati in compilation su dischetti dal nome di "Music Kit Box", e di alcuni dei "Beach Tools", realizzati da Robert Beach nel 1993, mentre in un prossimo articolo parleremo di altri Tool realizzati indipendentemente disponibili su Internet e di altre più recenti raccolte di Tool della Blue Ribbon.

Music Kit Box

Il Music Kit Box conteneva molti Tool ed Accessori, di cui una buona parte sono stati inclusi nella versione 2.0 di B&PPro, ma alcuni non sono invece stati inseriti, rimanendo disponibili solo agli acquirenti del Kit aggiuntivo.
Tra questi vi sono cosette veramente interessanti: il Tool "Pan", ad esempio, permette di variare con un comodo slider il Panning MIDI di una qualunque traccia, senza utilizzare il Mixer, che potrà così controllare ulteriori parametri della nostra esecuzione MIDI.
Ormai ha invece solo valore "storico" il Tool "Cue Card", che era comunque un ottimo precursore di Media Madness, la sezione multimediale di B&PPro, e che permetteva di controllare via ARexx dei programmi esterni, ad esempio di far andare a tempo di musica presentazioni multimediali realizzate con CanDo o AmigaVision, o far scorrere delle pagine in Wordworth, o meglio ancora dei grafici realizzati con un Foglio Elettronico a tempo di base MIDI. Oggi tutto questo si fa tramite Media Madness ed i suoi potenti Tool multimediali, ma gli utenti della versione 1 di B&PPro possono comunque ancora utilizzare Cue Card con soddisfazione.
"Disk Jockey" è invece un Accessorio, e fa le funzioni di un classico Player MIDI, solo che lo fa dall'interno di B&PPro e direttamente con i file in formato Song, invece che con i file MIDI

Il Tool "Pan" permette di controllare il panning di ciascuna traccia senza utilizzare il Mixer di B&PPro, che potrà così essere usato per altri controlli MIDI, sempre in tempo reale.

come i normali Player: è possibile effettuare il "Preload" di tante Song quante ne vogliamo, poi possiamo "installarle" in B&PPro, che le eseguirà.
Decisamente più utile è l'Accessorio "MTC-1", che permette di controllare via Midi Time Code le performance di registratori come il Fostex R8, senza la necessità di utilizzare schede SMPTE. A differenza dell'Accesorio "MTC" fornito con B&PPro 2.5, che ha problemi di funzionamento su molte macchine, il vecchio "MTC-1" funziona alla perfezione, ed è molto ricco di opzioni: supporta il "Locate" sui punti prescelti del nastro (sino a 4), esegue lo "Striping" su una delle tracce del registratore a nastro, esegue il Punch In ed Out e controlla direttamente tutte e 8 le tracce del "mitico" Fostex tramite comodissimi gadget.

"Cue Card" permette di controllare via ARexx altri programmi Amiga, dunque si potevano controllare e sincronizzare con eventi MIDI delle presentazioni realizzate con CanDo ed AmigaVision prima dell'avvento della sezione "Media Madness" in B&PPro 2.5.

"Disk Jockey" è un Accessorio che fa un po' il lavoro di un Player MIDI, solo che funziona dall'interno di B&PPro e con i file "Song", senza necessità di conversione MIDI.

L'Accessorio "MTC-1" funziona sempre, a differenza di "MTC" fornito con B&PPro 2.5. Serve per controllare i registratori a bobina multitraccia, come il Fostex R8 (l'icona è molto somigliante!), ed è veramente molto completo, come si nota dai numerosi controlli.

Beach Tools, i Tool da spiaggia

Tra i Beach Tools ve ne sono altri molto interessanti: "Lyrics" ad esempio è un vero mini-Karaoke, nella sua finestra appaiono le parole di un brano (che avremo precedentemente inserito sulle relative note tramite B&PPro) che si illuminano in giallo a tempo con la musica.

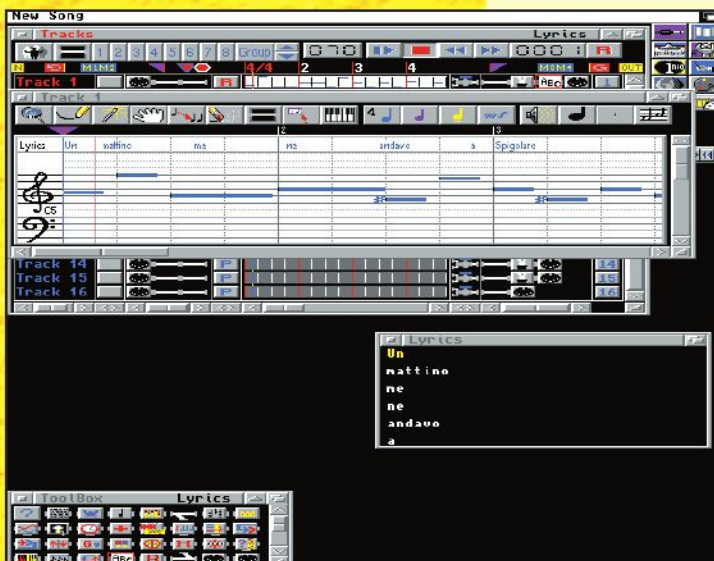
Molti diranno: ma inserire le parole in B&PPro è un po' complicato. Bene: c'é un Beach Tool dal nome di "Fix Lyrics" che rende tutto più semplice: basta inserire il testo senza badare alle note, e Fix Lyrics le sincronizzerà, spostandole in coincidenza con l'inizio di ogni nota. Ovviamente il Tool funziona bene solo con la tipica traccia melodica del canto, e non con tracce tipo pianoforte in cui le note melodiche sono mischiate all'accompagnamento.

"Slur" è invece un Tool che realizza degli autentici effetti di "portamento", secondo le regole del canto lirico: ogni nota staccata resterà tale, mentre le note legate saranno congiunte da uno "slide", ed arriveranno sulla giusta intonazione con lentezza. Il Tool è anche ottimo per simulare la tecnica jazz, ad esempio del Sax, senza utilizzare il Pitch Bend che spesso è di controllo difficile.

Infine, il Tool "Step16" permette di inserire le note in modalità "Step Entry" direttamente dalla finestra principale, la Tracks Window: basta posizionare il Song Position Pointer sul punto voluto, poi inserire le note dalla tastiera MIDI. La loro durata è determinata assegnando le varie durate a dei tasti della nostra tastiera MIDI corrispondenti a note che pensiamo di non usare: premendo i tasti appropriati (ad esempio le ultime note acute della tastiera) potremo decidere la lunghezza della nota inserita, rendendo molto rapido lo Step Entry.

Come trovarli

Il Music Kit Box risale al 1990, dunque è di difficile reperimento, ma visto che il materiale relativo a B&PPro è stato messo a disposizione della comunità Amiga su Compuserve, contattando via Internet la Compuserve o qualche musicista Amiga che è iscritto a Compuserve non dovrebbe essere impossibili procurarseli.

I Kit di Tool aggiuntivi più recenti sono ancora disponibili contattando via Internet alcuni rivenditori Amiga che continuano a vendere, per corrispondenza, programmi originali per Amiga.
Basta avere una carta di credito o eseguire un International Money Order e si può entrare in possesso di moltissimo software originale, che si credeva esaurito per sempre solo perché in Italia non c'é nessuno che ancora lo voglia trattare.
I Beach Tools invece possono essere richiesti direttamente al programmatore C che li ha realizzati:
Robert Beach, 2705 Mt. Olive Drive, Decatur, GA 30033, USA, oppure scaricati via Internet da un sito che distribuisce Shareware per Amiga.
Per questa volta è tutto. In un prossimo futuro parleremo di nuovo dei Tool di Bars&Pipes Professional, e vedremo altri Accessori utili al musicista MIDI.
Ma vi lasciamo con una vera chicca: all'indirizzo "http://www.execulink.com:80/~jtech/b&p" c'é un sito Internet tutto dedicato a Bars&Pipes, SuperJam! e The Patchmeister, i mitici prodotti Blue Ribbon, dove potrete trovare tips, informazioni su come acquistare i programmi, FAQ, consigli per programmarsi nuovi Tool, soluzioni ai bug, e addirittura collezioni di Tool (anche i Beach Tools), di Accessori, di Stili per SuperJam!, tutti pronti per il download! Insomma, assolutamente imperdibile!!

Il Beach Tool "Lyrics" è una sorta di mini-Karaoke: visualizza le parole di un brano inserite in B&PPro nella riga "Lyrics!", e le colora di giallo a tempo con la musica.

"Step16" è un Beach Tool che permette la registrazione "Step Entry" anche direttamente dalla "Tracks Window" di B&P, controllando la durata delle note via tastiera MIDI.

E da un po' di tempo che non ci occupiamo di Internet. A onor del vero Marco Milano ci accompagna da mesi alla ricerca dei siti più produttivi, ma è dai tempi della accoppiata vincente Epifani, Munda che non si torna a parlare di prodotti Amiga dedicati alla rete. Oggi cerchiamo di recuperare il tempo perso.

Amiga Internet

di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it)

In molti hanno criticato il kit internet da noi realizzato per il service provider Planet. Il Kit in questione, seppur realizzato in tutta fretta, era sufficiente al collegamento con il provider milanese. L'operazione Planet è naufragata soprattutto per le poche adesioni ottenute attraverso questo kit. L'area milanese è piena di utenti amiga, ma o questi erano impegnati con altri provider, oppure non erano interessati a sottoscrivere l'abbonamento. Da qui il deterioramento dei rapporti sfociato in una crisi che si è ripercossa sui CD-ROM di Novembre e Dicembre. Il kit è stato preparato dal sottoscritto in una sola serata, pieno di entusiasmo per l'operazione e con la speranza di trovare in Planet un partner d'eccellenza per il nostro CD-ROM. Forse perché abituati ad uno standard altissimo con Skylink, o forse per altri motivi che non possiamo tuttora capire, ci siamo delusi. Su questo numero di Enigma Amiga Run abbiamo cercato di raccogliere varie demo e abbiamo potuto aggiornare il Kit che non essendo più legato ad alcun provider, per il momento, si chiama Enigma Internet Kit. Lo trovate sul CD-ROM e a differenza del suo predecessore Planet Kit abbiamo intenzione di aggiornarlo continuamente anche grazie al vostro aiuto. Pensiamo di realizzare una documentazione in HTML dei collegamenti con i vari provider per cui se avete già risolto i problemi con il vostro provider, con tutti i vari POP/PAP e compagnia bella, mandateci i vostri elaborati (in formato testo, Amiga guide o HMTL) per arricchire ancor più il nostro lavoro.

Ecco come il nuovo Voyager si comporta con le tabelle. Un classico esempio è la nostra lista di links.

Socket

La novità più grossa è l'uscita di Miami2.0. Oggi siamo alla versione 2.0g (ma visto gli ultimi copiosi rilasci può anche darsi che siamo arrivati alla versione 2.0m, comunque controllate nel cassetto Recent del CD-ROM). Le novità presentate in questa versione sono notevoli, oltre ad differenti "kernel" ottimizzati per i diversi processori (fpu, 68040, 68060), tra l'altro disponibili solo agli utenti registrati, vengono presentati tutta una serie di client realizzati appositamente per Miami. A dire il vero i vari Ping, Traceroute, Route del vecchio AmiTCP giravano senza problemi anche se è bello sapere che ci sono client nuovi per Miami. Molto più importante è la presenza della nuova libreria socket.library che va a sostituire la vecchia bsdsocket.library. La libreria è PD e permette un funzionamento decisamente migliore "sotto-stress" : Per questo motivo alcuni vecchi client per AmiTCP potrebbero dare dei problemi ed ecco spiegata la presenza dei nuovi client.
E' stato anche migliorato il supporto PAP, CHAP ed è stata migliorata notevolmente la compatibilità verso le più comuni schede Ethernet. Tutto è stato impostato con MUI 3.3 anche i programmi di configurazione. Ora ogni provider può avere fino a 3 numeri diversi nella versione non registrata. Nella versione registrata i numeri selezionabili o in coda d'attesa sono illimitati. Aspettiamo con ansia le future versioni e vi invitiamo a registrarvi a Miami, dovete pensare che senza questo fantastico programma molto probabilmente il mondo internet sarebbe stato precluso al 80% degli amighisti. Aspettiamo con ansia il rilascio della versione "Deluxe" che dovrebbe supportare tra l'altro : la disconnessione e la riconnessione automatica, supporto di più interfacce CSLIP, PPP, SLIP, SANA-II contemporaneamente, IP routing (cioè entrare con la vostra LAN dentro il service provider) e altro. Il prezzo 80 succosi dollari.

Browser

Il rilascio della nuova versione di Voyager, il cui progetto sembrava bloccato da mesi, ha dato del nuovo ossigeno a tutti gli internettomani. Finalmente un browser che utilizza i frames. Non pare vero. Se non avete ancora pensato ad installare Voyager NG fatelo adesso, il software lo trovate sul CD-ROM. L'ultima versione a nostra disposizione è la 2.10 datata primi di 10 febbraio 97, eravamo riusciti a immetterla in extremis sul numero di Marzo grazie a l'inter-

vento di Luca Danelon che si è occupato della masterizzazione di quel numero. Voyager NG supporta i frames, come già detto, ma dimostra non pochi problemi di stabilità. Un esempio concreto : se provate a "ridurre a icona" l'applicazione Voyager, grazie alla funzione predisposta nella Mui, rischiate seriamente di bloccare il vostro sistema. Questo non accade sempre ma solo in qualche condizione astrale del task node di Amiga. Anche servendoci del leggendario Snoopdos non è stato possibile capire il perché di questo comportamento. Il task rimane sospeso e a nulla serve tentare di rilanciare il programma. Un altro problema non da poco riscontrato e relativo al refresh di schermo. Se per esempio usando il bottone dedicato al collegamento con www.browserwatch.com dopo l'avvenuto collegamento spostiamo le dimensioni della finestra, Voyager torna incredibilmente alla sua finestra principale con relativa perdita dei dati fin a quel momento ottenuti. Voyager NG dimostra anche una certa lentezza se paragonato ad altri prodotti. Di velocità ce ne occuperemo in un prossimo articolo. Precisiamo sin d'ora che le prove di velocità variano enormemente per il tipo di hardware e software posseduto (schede acceleratrici, schede grafiche, datatype ecc.). Un altro problema Voyager lo incontra con alcuni CGI come il contatore della nostra home page. A dar retta ha Voyager il numero di persone che ha visitato il nostro sito è 888888. Beh le cose non stanno così (siamo a 11365 al 13 /3/97 per la precisione). I-Browse non ha ancora affrontato il discorso relativo ai frames ed infatti se provate a collegarvi con questo browser alla pagina della Vaporware (http:// www.vapor.com) il server vi da il benvenuto consigliandovi l'uso di Voyager visto che il "vostro" browser (in questo caso proprio I-Browse) non sopporta i frames. C'é da dire che I-Browse è decisamente più stabile di Voyager e grazie ai suoi wiever grafici interni è anche più veloce. Un piccolo appunto. Il patch per la versione commerciale non funziona.Dopo la corretta installazione dell'upgrade il programma non parte più. Per questo ci tocca affrontare la sfida con la versione Demo 1.02 con i seguenti limiti: potremo vedere le gif animate "loopare" più di 5 volte, non potremo aprire più finestre contemporaneamente, L'autentica sorpresa è Aweb 2.1. Veloce, stabile e senza il pesante fardello della Mui. La nuova versione supporta gli sfondi, HTML3 e anche il sonoro. Potete provare la versione Demo di Aweb nel nostro Kit. Quando si tratta di velocità non si può non citare il primo browser della storia. Si tratta di Lynx o meglio nel nostro caso di Alynx preferito da chi da dal web vuole informazioni e non fronzoli. L'ultima versione di ALynx non poteva mancare nel nostro Kit. Anche se abbiamo deciso di non fare le prove comparative con questo prodotto visto la sua natura completamente diversa dagli standard del browsing.

Ecco la pagina della Vaporware in tutto il auo splendore e con tutti i suoi frames!!

Ecco uno dei problemi di Voyager... l'incompatibilità con alcuni cgi. Uno di questi è il contatore della nostra pagina Web.

I-Browse alle prese con i frames... Se vi collegate alla pagina della Vaporware (quelli di Voyager) ecco cosa vi appare...

Ferma tutto !

Bene.. abbiamo introdotto l'argomento, abbiamo visto i vari prodotti dedicati al browsing e a internet in genere. Per motivi di spazio, dobbiamo fermarci qui. Il prossimo mese vedremo e testeremo con minuziosità i vari prodotti nella speranza che nel frattempo arrivi qualche cosa di nuovo. Alla prossima!!

Animare con gli Envelope: un veloce viaggio all'interno dei due editor di Lightwave per scoprire un nuovo modo di animare in nostri oggetti e di creare effetti di sicuro impatto.

Spazio Lightwave

di ***Paolo Griselli*** *(griselli@skylink.it)*

Per cercare di capire come poter utilizzare al meglio gli Envelope, vi proponiamo un percorso completo che, partendo dalla modellazione degli oggetti nel Modeler, si concluderà con la messa a punto di una animazione nel Layout. Prima di passare alla parte operativa del progetto, vediamo di illustrarne le principali componenti. La prima fase consisterà, come già detto, nel predisporre gli oggetti che appariranno nella scena. La particolarità sta nel fatto che, almeno per uno di essi, definiremo già il percorso che dovrà seguire in animazione, direttamente nel Modeler. Dopo aver esportato gli oggetti nel Layout provvederemo ad animarli facendo uso accorto dell'Envelope Editor. Come avrete modo di sperimentare, si instaurerà un forte legame tra Layout e Modeler, tanto che ci troveremo a saltare da un editor all'altro per raffianare la nostra produzione. L'oggetto della nostra animazione sarà l'esplosione di un colpo di cannone, con tanto di palla di ferro, cannone, detonazione ed altro ancora. Prima di cominciare diamo un'occhiata al pannelle Envelope, per capire cosa realmente è e come funziona.

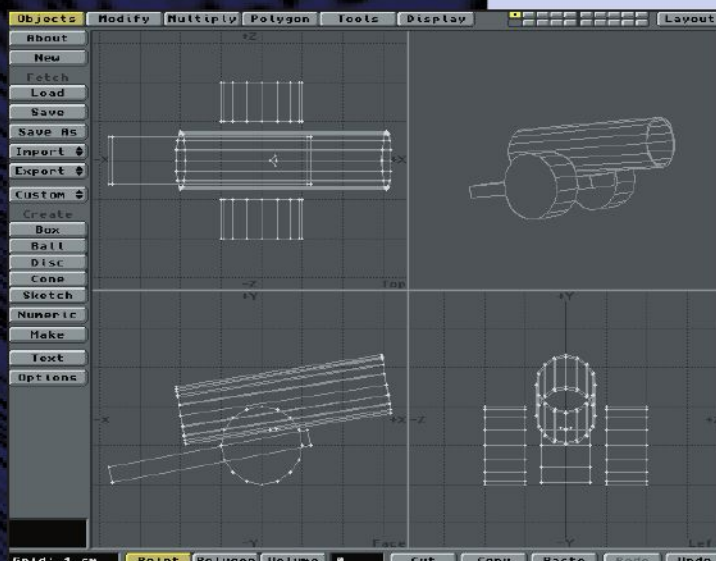
Il pannello Envelope

Lightwave nasce come potente strumento per l'animazione e l'effettistica tridimensionale. Risulta

quindi naturale capire come mai la stragrande maggioranza degli effetti con esso ottenibili, sia animabile, ovvero modificabile lungo un arco temporale. Alla stregua dei potenti programmi di grafica 3D più sofisticati, Lightwave è in grado di controllare i vari aspetti di queste animazioni con un particolare strumento: la curva di inviluppo (Envelope). Tramite essa, ogni "canale" (velocità, movimento (Z, Y, X), scalatura, intensità, ecc.) è gestibile in maniera molto più intuitiva e produttiva.

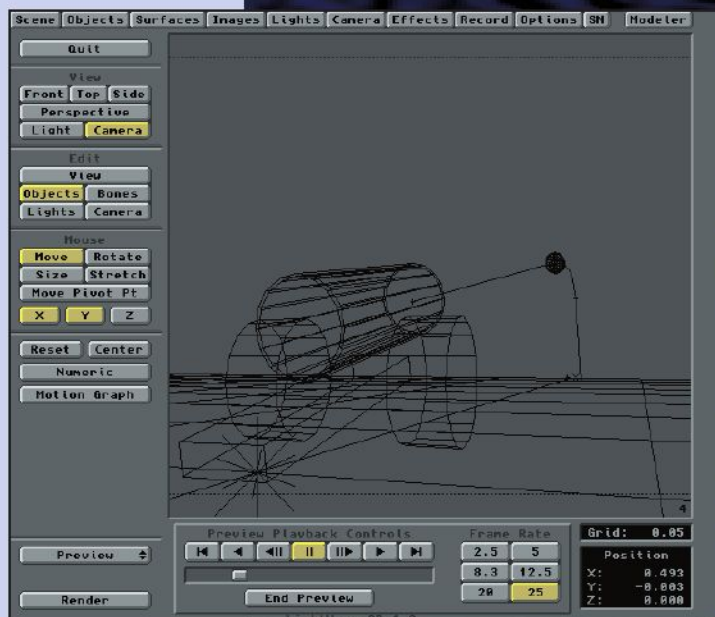
Il pannello di controllo degli Envelope è attivabile ogni qualvolta si incontri un tasto con la lettera **E** affianco ad una funzione, oppure premendo il tasto **Motion Graph** posto nel pannello sulla sinistra del Layout. Un appunto: il Motion Graph altro non è che un pannello Envelope dedicato esclusivamente al movimento ed alla scalatura di oggetti, luci e camera. Le curve utilizzate in questo pannello sono totalmente compatibili con quelle usate nei pannelli Envelope "puri". Il fulcro dei pannelli Envelope si trova nel digramma di rappresentazione della curva di controllo. Tramite semplici operazioni di editing (cut, paste, drag, ecc.) è possibile creare, modificare o cancellare i punti componenti la curva al fine di controllare l'efficacia dell'effetto. La curva a cui ci riferiamo è del tutto simile ad una spline, tantevvero che è possibile crearne l'andamento direttamente nel Modeler (funzione **Sketch**), per poi esportare il tutto con un'apposita macro (come vedremo più avanti). Sull'asse delle X del diagramma è indicato il numero di frame, mentre sulle Y è riportata l'intensità dell'effetto. Risulta così molto semplice, già con una prima occhiata, capire l'evoluzione nel tempo del parametro controllato. Finiamo questa digressione sottolineando che l'utilizzo di una curva di Envelope, oltre a semplificare operazioni altrimenti troppo complesse per essere fatte con un semplice Key Framing, diventa indispensabile quando si vuole animare un effetto in maniera non lineare, ovvero con rallentamenti, accelerazioni graduali, non improvvisi (es: una palla che rimbalza).

Cannonate!

L'animazione di una palla di cannone si presta benissimo come esempio di

Il cannone come appare nella quad view del Modeler

La traiettoria del proiettile, disegnata con la funzione SKETCH

Il pannello Motion Graph. In evidenza la curva relativa alla velocità di transizione

La scena come impostata nel Layout. Sulla bocca del cannone sono posizionate (ed animate) ben sei lens flare

applicazione di un Envelope. In primo luogo perché la palla di ferro dovrà seguire un percorso a velocità non costante (envelope 1); successivamente dovrà avvenire un'esplosione (con tanto di incandescenze) improvvisa nell'apparire ma lenta nello scomparire (envelope 2); anche il cannone, inoltre, subirà uno spostamento improvviso (rinculo) dalla natura tutt'altro che lineare (envelope 3). La ricerca di ulteriori effetti potrà portare alla definizione, a propria discrezione, di altre curve. Ma partiamo dall'inizio. Create il cannone nel Modeler, aiutandovi con semplici primitive quali **Disc** per le ruote e la canna, e **Box** per la base. Usate un'operazione booleana (tasto shift+**b**) tra due cilindri opportunamente dimensionati per crearre la cavità del cannone. Una semplice **ball** potrà adempiere al ruolo di palla di ferro. Ricordate di creare cannone e palla su due layer differenti. La palla, inoltre dovrà essere centrata sull'origine degli assi (macro **center**).
Dopo aver assegnato opportunamente i materiali ai vari oggetti (tasto **q**), attivate un terzo layer vuoto, lasciando in background i due contenenti gli oggetti. Con la funzione **Sketch** (menù **Objects**) disegnate, a partire dalla bocca del cannone la traiettoria del proiettile. I possessori di Lightwave 5.0 potranno automatizzare questa operazione utilizzando la macro **Trajectory Motion**. In questo caso occorrerà inserire i valori relativi all'angolo di tiro, alla potenza di fuoco e via dicendo. Ricordatevi di inserire come coordinate di partenza la bocca del cannone. I possessori di Lightwave 4.0 dovranno fare tutto manualmente, cercando, una volta generata la curva con la pressione del tasto "invio", convertire la spline in Envelope con la macro **path to motion**.
Esportate palla e cannone. Spostatevi nel Layout. Selezionate la palla di ferro e attivate il pannello **Motion Graph**. Con il tasto Load Motion, caricate il file di movimento appena salvato. Il gioco è fatto. Animando velocemente il tutto, potrete seguire il proiettile nel suo volteggio dalla bocca del cannone fino al contatto con il suolo.

Miglioriamo l'effetto...

Fino ad ora non abbiamo fatto niente di speciale. Definire una traiettoria, seppur con una spline, non è infatti sufficiente per ottenere un'animazione realistica. Per riprodurre l'accelerazione iniziale del proiettile, il momento di stasi corrispondente alla massima altezza e l'accelerazione graduale relativa al momento della discesa verso il suolo, occorre mettere le mani direttamente sul Motion Graph disponendo opportunamente i punti di controllo della curva. Una regola che potrà esservi d'aiuto in questa operazione è la seguente: la ripidità della curva definisce la velocità dell'evento, mentre la concavità o la convessità ne definiscono l'accelerazione (positiva o negativa). Se volete che la traiettoria da voi definita non muti indiscrezionalmente, non modificate mai l'intensità (coordinata Y (verticale!)) dell'effetto. Limitatevi, con opportune duplicazioni e cancellature, a modificare la posizione sull'asse **X**, dei punti di controllo. Il canale **Velocity** vi mostrerà una curva (non editabile) relativa all'andamento della velocità dell'effetto lungo l'arco temporale. Usatela per capire, senza il bisogno di generare una preview, come procederà la vostra animazione. Attivando il pannello **Spline Control**, avrete modo di modificare tre ulteriori parametri che definiscono l'andamento della curva nei pressi di un preciso suo punto di controllo. Tali parametri sono regolabili anche in tempo reale con l'ausilio del mouse in combinazione con la pressione dei tasti "t", "c" o "b" (iniziali di **Tension**, **Continuity** e **Bias**. La loro utilità è legata proprio al concetto di accelerazione/decelerazione. Se nei pressi di un punto di controllo la curva è crescente (concavità verso l'alto), ci sarà, nell'avvicinarsi al punto di controllo, una accelerazione; al contrario ad una curva con concavità verso il basso corrisponderà una decelerazione.

Il movimento del cannone

Dopo aver sparato, il connone rincula, ovvero si sposta in direzione opposta del proiettile con un movimento improvviso e breve, caratterizzato da una forte accelerazione alla quale segue una serire di brusche frenate. Per simulare questo movimento non serve spostare a mano l'oggetto nel Layout. E' sufficiente creare accortamente una curva nell'apposito Motion Graph. Selezionate quindi l'oggetto, attivate il detto pannello di controllo e premete il tasto **Create**. In questo modo, ogni volta che premerete il tasto sinistro all'interno del diagramma, verra creato un punto di controllo con il relativo segmento di curva.
Nel creare un movimento da zero è bene definire per prima cosa il fotogramma finale dell'azione. Nel nostro caso, 10 fotogrammi saranno più che sufficienti. Il movimento avverrà lungo l'asse del lancio, ma con direzione inversa: dovrete quindi individuare il canale che meglio rappresenti questo tipo di spostamento (X e Z). Aggiungete tanti punti (su uno qualsiasi dei due canali) quanti dovranno essere i balzi del cannone. Nel fare ciò

tenete d'occhio il numero di frame: ricordate che, normalmente, ci vogliono 25 fotogrammi per coprire un secondo di animazione. Se creerete punti di controllo troppo vicini, non otterrete altro che un tremolio. Punti troppo distanti invece causeranno un movimento rallentato.
Per riprodurre accelerazioni e rallentamenti modificate i parametri bias, tension e continuity (tasti "b", "t" e "c"). I punti creati su un canale saranno inseriti anche sugli altri canali: ricordatevi però di modificare l'intensità dell'effetto (in questo caso entità del movimento) su tutti i canali, dato che, per default, i punti ad essi riferiti saranno impostati a zero.
Prima di confermare l'utilizzo del Motion Graph appena creato, vi consigliamo di controllare il canale Velocity. La curva ad esso riferita dovrà essere decrescente con delle indecisioni all'altezza dei vari punti di controllo (sbalzi del cannone).

La spline dell'Envelope relativo all'animazione delle lens flare

Deflagrazione

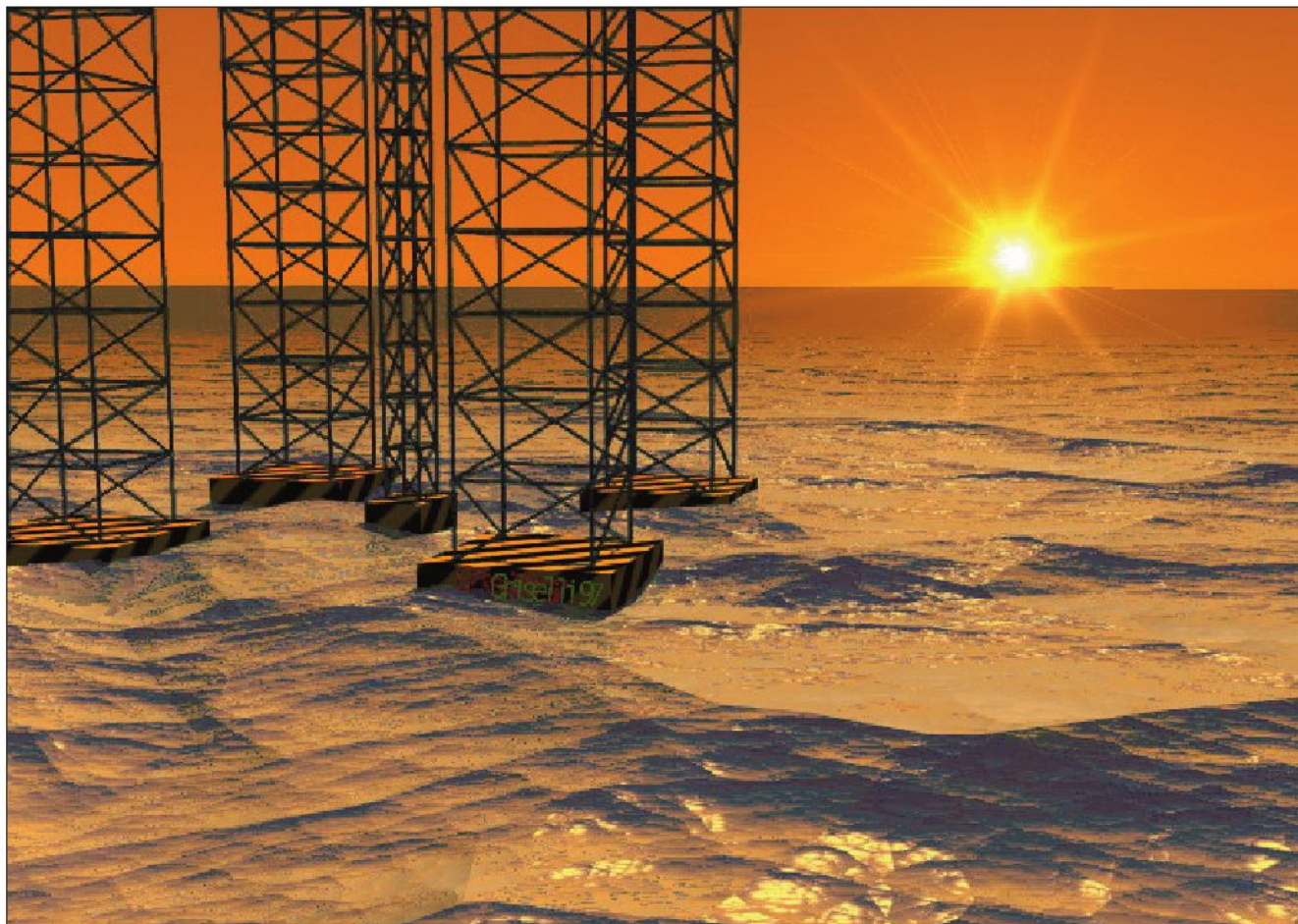
Fino ad ora abbiamo parlato di Envelope in riferimento al Motion Graph. Vediamolo ora applicato ad un effetto "speciale", quale potrebbe essere la deflagrazione corrispondente all'esplosione della polvere da sparo.
Per semplicità non useremo oggetti particellari per riprodurre fumi, fiamme o frammenti in movimento. Ci limeteremo ad aggiungere una sorgente luminosa sulla bocca del cannone, dotata di lens flare, al fine di riassumere in un solo effetto tutti quelli possibili. In modalità Edit Lights, premete il tasto "+". Imparentate la nuova sorgente luminosa con il cannone (pulsante **Parent**) e muovetela sulla bocca della canna. Ricordatevi sempre di fissare ogni spostamento ocn il tasto "Invio". Attivate il pannello Lights e premete il tasto **E** posto a fianco della dicitura **Light Intensity**. portate a 0% il valore dell'intensità relativa al primo frame dell'animazione. In modalità **Create** aggiungete due nuovi punti in corrispondenza del frame di massima intensità luminosa e di completo esaurimento dell'effetto (25-30 frame dopo l'eplosione). Portate a 100% il valore della curva in corrispondenza del frame di mezzo, e a 0% l'intensita relativa all'ultimo frame. Modificate la continuità, il bias e la tensione della curva come visto, aiutandovi con i soliti tasti "c", "b" e "t". Salvate la curva ultimata con il pulsante **Save Envelope** ed uscite dal pannello. Selezionate **Point** come tipo di lampada, attivate il gadget **Lens Flare** ed entrate nel pannello **Lens Flare Options**. Attivate a piacimento i gadget relativi alla tipologia di flare; successivamente premete il tasto **E** posto sulla destra del parametro **Flare Intensity**. Caricate l'envelope appena salvato con il tasto **Load Envelope**. In questo modo l'ampiezza della lens flare varierà al variare dell'intensità luminosa. Uscite da tutti i pannelli.
A questo punto siete pronti per animare il tutto. Non dimenticatevi di impostare i giusti parametri nel pannello **Camera** e di attivare il salvataggio dei file nel pannello **Record**.

Particolare di un frame dell'animazione finale

Conclusioni

Abbiamo visto in questa puntata come sia possibile intendere il termine Animazione come un qualcosa che va ben oltre il semplice Key Framing manuale, tanto semplice quanto impreciso. Potendo assegnare a diversi "canali" di riferimento un curva parametrica, tutti i problemi legati alla scarsa fluidità o eccessiva spigolosità dei movimenti, vengono sorpassati. Alla prossima.

LIGHTWAVE 3D

Oceano e Mare

di **Paolo Griselli**

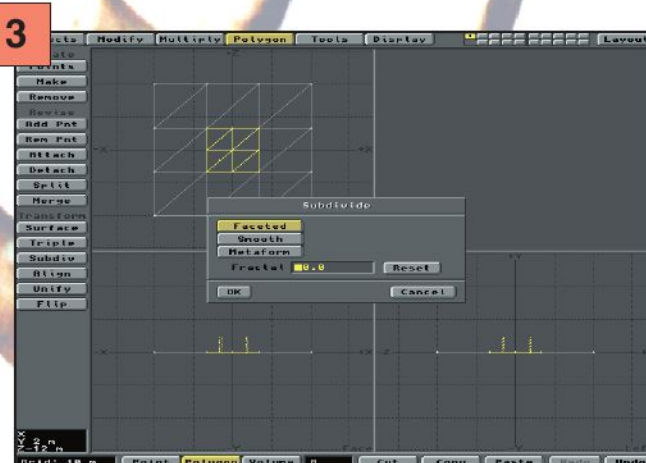
Come abbiamo già avuto modo di scoprire in altre occasioni, Lightwave annovera tra le sue funzioni, tutti i tool necessari per consentire la riproduzione realistica di fenomeni naturali. Non parliamo dei "soliti" fumi, delle consuete incandescenze e via dicendo. Ci riferiamo invece alla possibilità di riprodurre veri e propri paesaggi, alla stregua di programmi dedicati. I risultati ottenibili, dipendendo più dalle capacità dell'operatore che dalle potenzialità del programma, possono essere ragguardevoli. Al contrario di un programma dedicato, la totalità degli strumenti dediti alla realizzazione dell'immagine finale è sotto il totale controllo dell'utente che, ingegnandosi è in grado di ottenere paesaggi realistici animabili e totalmente tridimensionali.
Quello che vi proponiamo questo mese è un tutorial per la riproduzione di oceani (o mari) molto realistici. Il fulcro dell'esperimento risulta essere sicuramente la texture CRUMPLE, tanto enigmatica quanto versatile. Con essa è possibile, regolando oportunamente i vari parametri, riprodurre le superfici più disparate, dal cavolfiore, alla roccia scalpellata ad, appunto, il mare.
Come di consueto il tutorial vi guiderà dalla fase di modellazione a quella del rendering senza (speriamo) soluzioni di continuità. Buon lavoro.

Fatto partire Lightwave, entrate subito nel Modeler. Dal menù OBJECTS selezionate la voce OPTIONS. All'apertura del requester impostate la tipologia dei poligoni come TRIANGLES. In questo modo si eviterà di incorrere in errori di visualizzazione dovuti ad una errata manipolazione di poligoni con più di 4 facce. Uscite dal requester.

2

Sempre rimanendo nel medesimo menù premete il tasto BOX e successivamente NUMERIC (hot key "n"). Inserite come valori (in metri!) quelli riportati a lato (-20, 20 per le coordinate X e Z; 0 per la Y; 3 come numero di sezioni). Confermate. Uscendo dal requester premete il tasto enter. Alla pressione del tasto "a" verrà visualizzato per intero il piano (gigantesco) appena creato.

Selezionate il gruppo di triangoli centrale ed invocate la funzione POLYGONS/SUBDIV. Confermando otterrete un aumento di risoluzione della mesh nella sezione definita. Procedete ripetendo per 2 o 3 volte questo passo fino ad ottenere una elevata densità di poligoni in corrispondenza di una ristretta area centrale del piano. Questo strano procedimento è utile per evitare di aumentare il numero di poligoni in maniera eccessiva: il piano raffigurerà infatti un oceano. Solo una piccola parte di esso (corrispndente alla zona centrale, in prossimità della telecamera) dovrà essere abbastanza definita per evitare sorprese in fase di rendering. Le zone più lontane dalla CAMERA non necessitano di una eccessiva densità, almeno fino a che il punto di vista rimarrà ancorato nella medesima posizione.

4

Prima di salvare l'oggetto occorrerà ruotare le normali dei poligoni che lo compongono, dirigendole verso l'alto. Per fare ciò deselezionate tutto e, dal menù POLYGONS invocate la funzione flip. Premete quindi il tasto "q" e inserite nel requester il nome della superficie caratterizzante l'oggetto. Potete finalmente esportare il tutto nel LAYOUT.

5

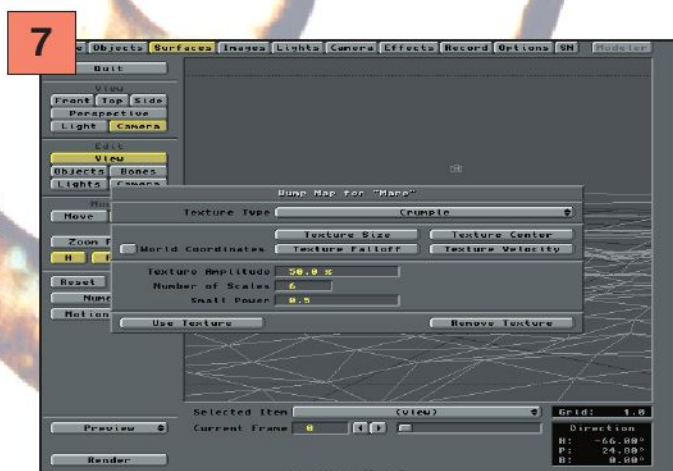
Spostandovi nel LAYOUT la prima cosa da fare è aggiustare le proporzioni relative alla visualizzazione. Attivate il pannello OPTIONS ed impostate ad 1 il parametro GRID SQUARE SIZE. In questo modo CAMERA e LUCI assumeranno una dimensione consona all'ampiezza del nostro progetto.

6

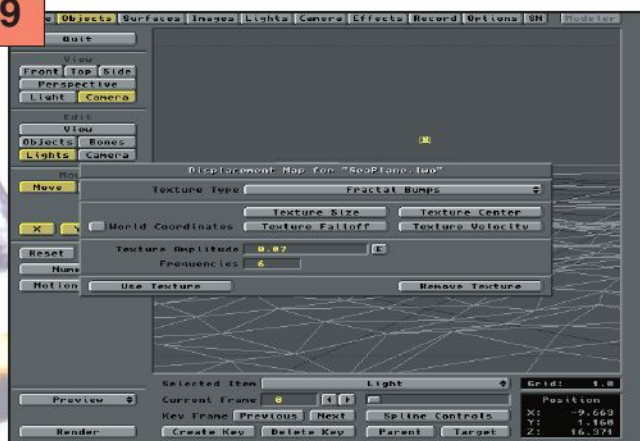
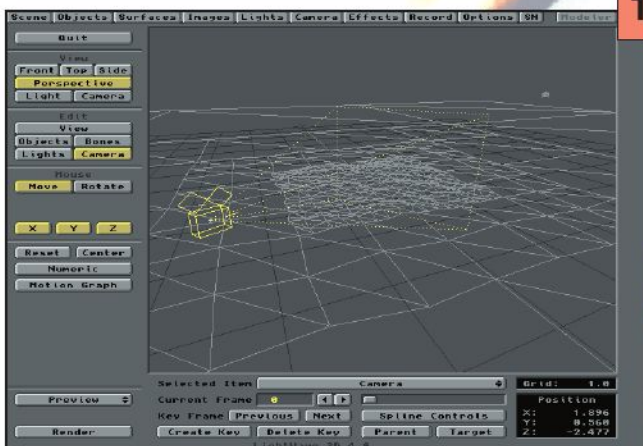
Attivate il pannello SURFACES. Impostate come superficie corrente quella del nostro oggetto. I parametri da noi utilizzati per la definizione del materiale li trovate in figura. Tenete conto che ci siamo semplicemente limitati a caricare con il tasto LOAD SURFACE una texture che raccogliesse i parametri necessari per riprodurre le caratteristiche fisiche dell'acqua. Per una resa più realistica dell'effetto increspatura (che andremo tra breve a riprodurre), consigliamo di lasciare disattivato lo SMOOTHING.Finita la definizione dei parametri principali, premete il tasto "T" relativo alla funzione BUMP MAP.

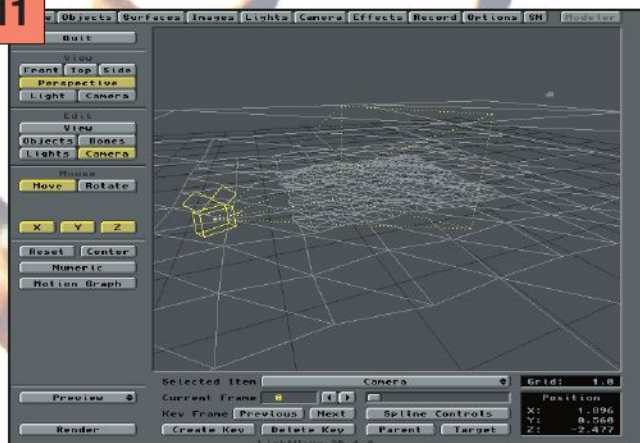
7

All'apparire del pannello di controllo, selezionate CRUMPLE come TEXTURE TYPE. Dopo aver adeguato i vari parametri con quelli mostrati in figura, attivate il pannello TEXTURE SIZE. Inserite in tutti e tre i campi il valore 0.1. Confermate ed uscite da tutti i pannelli.

8

Attivate il pannello LIGHTS. La colorazione delle sorgenti luminose è essenziale per ricreare il particolare effetto "tramonto" da noi ricercato. Consigliamo di alzare leggermente la luminosità della luce ambientale (AMBIENT INTESITY), non superando il 40%. La colorazione deve tendere all'arancione. Modificate in tal senso i valori RGB sia della luce ambiente che della sorgente principale. Attivate il gadget LENS FLARE ed invocate il pannello LENS FLARE OPTIONS. In figura trovate la configurazione da noi adottata. Uscite per finire da tutti i pannelli.

9

Per incrementare il realismo della visualizzazione occorre procedere alla modifica della struttura del nostro oceano. Al fine di ottenere delle onde che non siano il semplice risultato di un bump map, ma che invece abbiano una consistenza ed un effetto più concreti, faremo ricorso al DISPLACEMENT MAPPING. Attivate il pannello OBJECTS. Assicuratevi che sia l'oceano l'oggetto corrente: premete quindi il tasto DISPLACEMENT MAP. Selezionate FRACTAL BUMPS come texture ed inserite i valori che trovate a lato. Modificate i parametri X, Y, Z relativi al pannello TEXTURE SIZE, portandoli a 0.3. Uscite da tutti i pannelli. L'oggetto dovrebbe ora apparire perturbato da avvallamenti abbastanza casuale da sembrare onde. Modificate a piacere i paramentri relativi al DISPLACEMENT MAP per ottenere effetti personalizzati.

10

Passiamo ora alla definizione dei paramentri ambientali. Aprite il pannello EFECTS. Sono molti i parametri che è possibilie modificare: tanto per cominciare occorre creare uno sfondo idoneo. Per fare ciò basta impostare come background un gradiente tendente all'arancione (GRADIENT BACKDROP), inserendo come valori RGB, quelli presentati in figura. Pur essendo molto ampio, il piano utilizzato come mare è pur sempre limitato. Per evitare soluzioni di continuità tra cielo e mare è consigliabile aggiungere un po' di nebbia a partire da una locazione molto lontana dalla camera. Il colore sarà preso dalla sfondo, grazie all'attivazione dell'apposita funzione BACKDROP FOG. Fate riferimento alla figura per i spcifici valori da noi utilizzati.

11

Non rimane che predisporre la scena. Aiutandovi con le funzioni MOVE e ROTATE posizionate la camera di posco sopra alla superficie del mare, in maniera che inquadri per metà l'orizzonte e per l'atra metà la parte più densa della mesh. La sorgente luminosa (sole) dovrà essere posizionata sopra l'orizzonte in maniera da essere visibile dalla camera. Ricordatevi di sugellare tutti gli spostamenti con la pressione del tasto ENTER.

12

Non ci dilungheremo oltre sui parametri relativi alla risoluzione, all'anti-aliasing ecc. Vi raccomandiamo invece di attivare il salvataggio dei file RGB (pannello RECORD). La texture CRUMPLE richiede parecchi cilcli macchina per essere calcolata: prima di effettuare il rendering finale consigliamo di eseguire rendering di piccole porzione dello schermo, utilizzando la funzione LIMITED REGION (tasto "l"). Alla prossima.

Nell'ultima puntata abbiamo spiegato le principali caratteristiche della programmazione orientata agli oggetti; in questa iniziamo a vedere come applicare tali concetti concretamente in Java e quali sono le differenze con il C++.

Programmazione Java (VII)

di **Giuseppe Ligorio** (gligorio.aica@iol.it)

Iniziamo con il centro di tutto: la classe. La classe Java è pressocché identica come struttura alla classe C++, potete osservare due esempi della definizione di una stessa classe Entità, in C++ e in Java nel riquadro.
Per la definizione di una classe sia in C++ che in Java si utilizza la parola chiave class, seguita dalla definizione dei dati della classe e dai suoi metodi. Come in C++, anche in Java i dati membri di una classe possono essere sia i dati primitivi del linguaggio che altre classi già definite. Come abbia mo già accennato più volte sia i dati che i metodi possono essere "protetti" a diversi livelli; immaginate che una classe possa contenere al proprio interno una nicchia nascosta con dati e metodi che possono essere visti dalla classe stessa ma non al di fuori.
Il perché di questo lo abbiamo già spiegato più volte; è infatti buona norma che tutti i dati di una classe siano nascosti all'esterno, il quale deve necessariamente chiamare i metodi della classe stessa per poter operare sui dati; in questa maniera se la classe mutasse in un futuro sviluppo, basterebbe adattare i suoi metodi senza produrre alcuna modifica al suo esterno.
La protezione dei dati o delle funzioni avviene mediante gli specificatori d'accesso che sono tre (in C++, in Java sono quattro, anche se due sono molto simili):

private
Sia in C++ che in Java indica che il dato o il metodo, è visibile solo all'interno della classe e non lo è in alcun modo dall'esterno.

protected
In C++, protected limitava l'accesso dei dati all'interno della sua classe e di tutte le classe derivate da essa. In Java invece, con tale limitatore, tutte le classi presenti nello stesso package (sorgente da importare con import) possono accedervi; per poter ritornare all'originale significato assegnato dal C++ occorre utilizzare lo specificatore *private protected*, che è il quarto presente in Java.

public
Se specificato questo limitatore, allora i dati o i metodi interessati possono essere visti anche all'esterno. Quindi posso specificare per ogni dato e metodo una particolare modalità d'accesso con gli specificatori, esempio:

```
cla   Pippo
{
. pri ate int
. protected c ar   o e

. p  lic Pippo c ar  in  int i   int
i
. {
.   o e   in
.       i       i
.

. pri ate  loa
. {
.


.    ecc...
```

Parliamo ora di metodi; come abbiamo già detto i metodi sono le "azioni" delle classi; mentre in C++ era possibile dichiarare i metodi utilizzati all'interno di una classe, per poi definirli all'esterno, c'era bisogno dello scoope (il nome prima dei :: che indicava la classe d'appartenenza del metodo), in Java non c'é ne necessità in quanto tutti i metodi vengono necessariamente definiti all'interno della dichiarazione della classe. Se un metodo veniva definito all'interno di una classe in C++, questa veniva impostata come inline, che un metodo particolarmente veloce in quanto la funzione viene inserita direttamente come codice a livel-

lo di esecuzione, nel punto di chiamata; in questa maniera viene eliminato il dispendio di tempo per la chiamata di una funzione (spostamento dei parametri su stack e salto all'indirizzo); purtroppo la possibilità di rendere un metodo inline non esiste in Java (questo anche in considerazione del fatto che le classi del package devono essere importate ed utilizzate dinamicamente). Il listato 7.1 mostra la creazione di una classe per la gestione di una linea, sfruttando una classe standard del Java per la definizione del punto.

Altri particolari sulle classi Java

Altro interessante particolare sulle classi è il costruttore; il costruttore è uno speciale metodo della classe (si contraddistingue perché ha lo stesso nome della stessa) che viene chiamato ogni volta che è creato un oggetto di quella classe. In pratica serve per l'inizializzazione dei dati presenti all'interno della classe. Di solito questo metodo è sovraccaricato; come abbiamo già spiegato il sovraccaricamento è una forma di polimorfismo, e consiste nel nostro caso nel fornire diversi metodi per inizializzare la classe che si diversificano a seconda dei parametri passati; di solito si prevede un costruttore che agisce senza alcun parametro (quindi imposta i dati a valori standard) ed un altro in cui vengono passati i parametri di inizializzazione dell classe (questi parametri vengono indicati al momento del new). In C++ esistevano anche i distruttori (contraddistinti dal simbolo tilde e dal nome della classe) che venivano chiamati al momento di disallocazione dell'oggetto; dato che la disallocazione in Java è automatica con il garbage collection, il distruttore non ha ragione di esistere.

In C++ esistevano diversi modi di allocare un oggetto, in Java uno solo: l'operatore new, che è identico al suo gemello in C++:

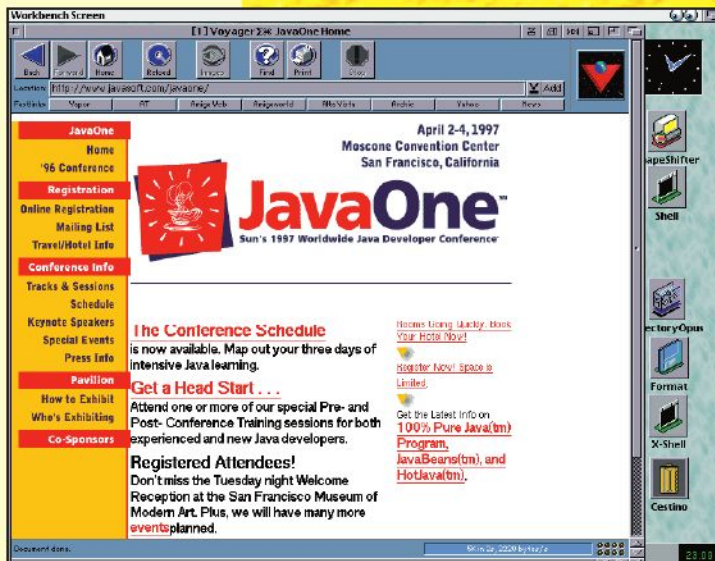
```
o  etto   ne  cla  e para etri
```

Dove "oggetto" è un handler, vale a dire una specie di puntatore, che può essere dichiarato all'inizio della funzione o in linea; "classe" è il nome della classe da creare, eventualmente seguita dai parametri di inizializzazione (se richiesti dal costruttore);

Listato 7.1

In questo listato definiamo una classe per la gestione delle linee:

```
i port  a a.lan .  at
i port  a a.a t. Point

cla    inea
{
. protected Point pt

.    co tr ttore
.  inea
. {
.  pt    n ll
.

.    co tr ttore  o raccaricato
.  inea int     int     int     int
. {
.  pt    ne  Point
.  pt        ne  Point
.  pt        ne  Point
.

. Point  etPoint  oolean pri o
. {
.  ret rn   ir t   pt       pt
.

.  oid  etPoint  oolean pri o  int in   int in
. {
.  i   pri o
.  {
.   pt    .    in
.   pt    .    in
.
.  el e
.  {
.   pt    .    in
.   pt    .    in
.
.

.    calcola coe  iciente an olare
. do  le  alc oe
. {
.  ret rn   pt    .  - pt    .      pt    .  - pt    .
.

.    calcola la l n  e  a
. do  le   n  e  a
. {
.  int a    at .a   pt    .  - pt    .
.  int      at .a   pt    .  - pt    .
.  do  le c    at .  rt  a a
.  ret rn c
.


cla    e t inea
{
. p  lic  tatic  oid  ain  trin  ar
. {
.   inea  e  ento   ne   inea
.  Point  no    e  ento.  etPoint tr e
.  Point d e    e  ento.  etPoint  al e
.  do  le  oe   n     e  ento.  alc oe
.  do  le   n     e  ento.   n  e  a
.     te .o t.println   l coe  iciente an olare del  e  ento
      oe   n
.     te .o t.println   a l n  e  a del  e  ento          n
.
```

Java e internet una accoppiata vincente.

potete trovare molti esempi nei vari listati presentati.
Per chiamare un metodo di un oggetto è semplice, basta utilizzare l'operatore punto:

```
o  etto. etodo para etri
```

Dove "oggetto" è l'handler dell'oggetto relativo ad una classe definita; "metodo" è il nome del metodo della classe relativa all'oggetto, seguita eventualmente dai parametri richiesti. In questo non vi è alcuna differenza dal C++, salvo che in quest'ultimo si poteva utilizzare anche l'operatore freccia (->), ma che occorreva usare solo in caso di puntatori ed in Java non esistono; anche per questo potete trovare svariati esempi nei listati riportati.
Altro particolare importante, riguarda l'assegnazione delle classi; come abbiamo detto, gli oggetti dichiarati non sono altro che handler che puntano poi ai veri oggetti allocati alla chiamata della new; nel momento in cui realizzo un'assegnazione tra due oggetti di una stessa classe:

```
o  etto    o  etto
```

l'handler "oggetto1" punterà all'oggetto puntato da "oggetto2" (voi mi direte che fine fa allora l'oggetto prima puntato da "oggetto1", e io vi rispondo: garbage collection). In C++ non era sempre così; se infatti oggetto1 era un puntatore allora veniva prelevato l'indirizzo da oggetto2 e memorizzato in oggetto1; invece se si trattava di un oggetto vero e proprio veniva chiamato un altro metodo particolare, il copiatore, che aveva il compito di copiare i dati da oggetto2 a oggetto1, in modo da non perdere l'indirizzo di oggetto1, evitando così problematiche di memoria non disallocata. Potete osservare nel listato 7.2, un esempio di assegnamento di oggetti.
Ultimo argomento per questa puntata, che trattiamo sulle classi, è quello della variabile "this"; questa particolare variabile esiste anche in C++ ed infatti il suo utilizzo è identico per il Java. La variabile this infatti indirizza l'oggetto attualmente considerato; se ad esempio, nella definizione di una classe, classe1, io ho la necessità di chiamare il metodo di un'altra classe, passando come parametro proprio l'handler della classe1, come faccio? Specifico this e ho risolto, dato che sto definendo la classe1, ovviamente this si riferisce all'oggetto attualmente istanziato, che è proprio quello di cui ho chiamato il metodo in cui lo uso; forse vi sembrerà un po' strano all'inizio, ma osservate l'esempio del listato 7.3 e comprenderete meglio l'arcano.
Anche per questo mese la puntata è finita, vi diamo appuntamento alla prossima.

Errata corrige

Arriva un momento nella vita di un uomo, in cui occorre voltarsi indietro, riflettere sui propri passi, osservare gli errori fatti, ed imparare da essi in modo da non commetterli più. Questo naturalmente non è il caso del sottoscritto, il quale continua imperterrito da anni nel commettere nefandezze di ogni genere; come autopunizione ne riporto qualcuna.

La chiamavo, ma non ritornava

E non mi riferisco naturalmente ad una bella pollastrella, ma alla funzione main(); pare infatti che il sottoscritto abbia (sotto la sapiente osservazione di un lettore, pervenutami via fidonet), in alcuni listati da lui riportati, chiamato la main() con un void davanti, il che è un errore imperdonabile; infatti la main deve ritornare un int (anche se non serve), che costituirebbe il codice d'uscita del programma.

C'era, ma non lo vedevo

Un po' di tempo fa mi scrive via e-mail, Matteo Forniz che, arrabbiato come non l'ho mai visto (anche perché l'ho visto una volta sola), mi fa presente di averlo dimenticato; ed io rispondo: "non è possibile, ho dimenticato le chiavi, il portafoglio, una volta ho persino dimenticato una ragazza, ma questo mi sembra eccessivo... "; ed infatti avevo dimenticato di inserirlo come compagno di Luca Danelon nella creazione dei CD Amy Resource, riguardo alla sua presentazione ad IPISA '96. Chiedendo umilmente scusa, spero con questo piccolo riquadro di aver, almeno parzialmente, lavato l'onta.

Listato 7.3

In questo listato realizziamo una semplice esempio per un ipotetico trattamento di figure 3D; qui mostriamo l'utilizzo della variabile this. La classe Punto3D ovviamente serve alla definizione di un punto nello spazio; la classe Materiale specifica le caratteristiche di visualizzazione di un materiale che sarà assegnato alle facce (colore, coefficiente di diffusione e speculare); la classe Faccia contiene solo gli indici dei punti nel vettore Punti[] della superficie, corrispondenti quindi ai punti che compongono la faccia; inoltre prevede il materiale che caratterizza la stessa. Fatto questo passiamo alla definizione della classe Vista; questa particolare classe contiene i dati di una vista i quali sono: posizione e target della camera, ed angolo di rollio di rotazione della camera sul proprio asse; in più dispone della matrice Trasf che è la matrice di trasformazione, la quale permette di trasformare le coordinate dei punti nello spazio in coordinate schermo, seguendo i dati della vista; il metodo che permette il calcolo della matrice è InitMatrice (qui non presente visto la brevità dell'esempio), che preleva i dati della camera e calcola l'opportuna matrice; è dichiarata private visto che non voglio venga chiamata dall'esterno; infine è presente il metodo TrasfPunto, che trasforma un punto con la matrice Trasf, ed il metodo Visualizza che, passata la superficie sup, la mostra sullo schermo secondo i dati di questa vista. A questo punto definisco la classe Superficie, costituita da un vettore di oggetti Punto3D (contengono le coordinate effettive dei punti 3D della superficie definita poligonalmente), e da un vettore di oggetti Faccia che specificano le facce della superficie e a quali punti corrispondono. Dopo tutto questa ambaradam, arriva il metodo Visualizza della superficie (con parametro la vista su cui visualizzare), che chiama ovviamente il metodo Visualizza della vista, in cui dobbiamo passare "noi stessi" ed ecco this. Potete osservare anche un esempio di assegnazione, nel metodo di inizializzazione di Superficie in cui vengono passati già pronti i vettori di Punti3D e di Faccia.

```
cla   P nto
{
. pri ate  loat

. P nto
. {
.                .
.

. P nto    loat i    loat i    loat
i
. {
.      i       i       i
.

. et   loat i
. {
.      i
.

.  loat  et
. {
.  ret rn
.

.  et   loat i
. {
.      i
.

.  loat  et
. {
.  ret rn
.

.  et   loat i
. {
.      i
.

.  loat  et
. {
.  ret rn
.



cla    ateriale
{
. pri ate  loat r
. pri ate  loat di
. pri ate  loat  pec
.  ateriale
. {
.  r     .        .        .
 ianco
.  di       .
.   pec     .
.
.  ateriale  loat ir   loat i
 loat i    loat idi     loat i pec
. {
.  r   ir      i       i
.  di      idi      pec    i pec
.


.     cc...

cla    accia
{
. pri ate int P nti
. pri ate  ateriale  at

.  accia
. {
.  P nti   ne  int
.  P nti       -   P nti       -
P nti       -
.   at   n ll
.

.  accia int  P nti    int i at
. {
.  P nti   ne  int
.  P nti       P nti
.  P nti       P nti
.  P nti       P nti
.   at   i at
.

.     cc...


cla    i ta
{
. pri ate  loat  ra
. pri ate P nto   ca era
. pri ate P nto   tar et
. pri ate  loat rollio

.  i ta
. {
.   ra     ne   loat
.  ca era   ne
P nto    .   .   .
.  tar et   ne
P nto    .   .   .
.  rollio    .
.  t i .  nit atrice
.

. pri ate  oid  nit atrice
. {
.     Prele a i dati di po i ione e
 er a lio della ca era
.    e ini iali  a la  atrice di
tra  or a ione
.
. P nto    ra  P nto P nto   p
. {
.  P nto   p    ne  P nto
.  p .  et  p .  et   ra
p .  et   ra            p .
 et   ra                ra
.  p .  et  p .  et   ra
p .  et   ra            p .
 et   ra                ra
.  p .  et  p .  et   ra
p .  et   ra            p .
 et   ra                ra
.  ret rn p


.  i  ali  a   per icie   p
. {
.     proced ra di  i  ali  a ione
  per icie  econdo   e ta  i ta
.

cla     per icie
{
. pri ate P nto   P nti
. pri ate  accia  acce

.   per icie P nto    P nti    int
  acce
. {
.  int n  p nti  n   acce  i

.  n  p nti    P nti.len t   n  -
 acce      acce.len t
.  P nti   ne  P nto    n  p nti
.   acce   ne   accia n   acce
.   or  i     i  inore di n  p nti
i    P nti i      P nti i
.   or  i     i  inore di n   acce
i     acce i      acce i
.

.  i  ali  a  i ta  i ta
. {
.   i ta.  i  ali  a t i
.
```

La preparazione di un CD-ROM per Amiga

Questo testo non vuole assolutamente essere una “guida pratica alla produzione di CD su Amiga”, ma proporre invece alcune piccole riflessioni sui problemi generati da una tale attività e sul miglior modo per risolverli.

di ***Luca Danelon*** e ***Matteo Forniz***

Il presente intervento nasce dalla nostra personale esperienza nei mesi passati a creare il CD “Amy Resource”, edito da Interactive. La parola “creare” è veramente molto generica nell’ambito del discorso ora iniziato, in quanto ad alcuni può far credere si tratti solo di una semplice operazione di masterizzazione, oppure ancora la sola e semplice realizzazione dei contenuti del CD-ROM. In realtà, abbiamo utilizzato volontariamente questa parola proprio perché il CD-ROM che Interactive produce e distribuisce è interamente realizzato sui nostri Amiga 4000 e 1200. Quindi non vi è solo la fase di preparazione dei contenuti (che tra l’altro è la fase più dispendiosa in termini di tempo), ma anche la masterizzazione del gold disk, cioè della prima copia del CD, la preparazione delle copertine e della sovrastampa del CD stesso. Questo intervento non vuole però avere la pretesa di insegnare tutti questi passaggi, ma solamente di svelare alcuni piccoli trucchi che hanno permesso di rendere più agevole il lavoro e soprattutto che si sono dimostrati utili per realizzare un prodotto completamente dedicato ad Amiga.

I sistemi utilizzati

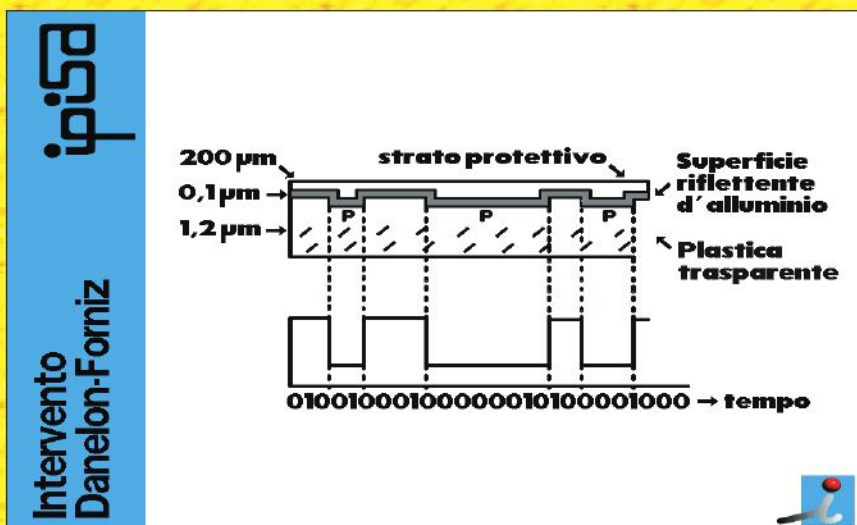
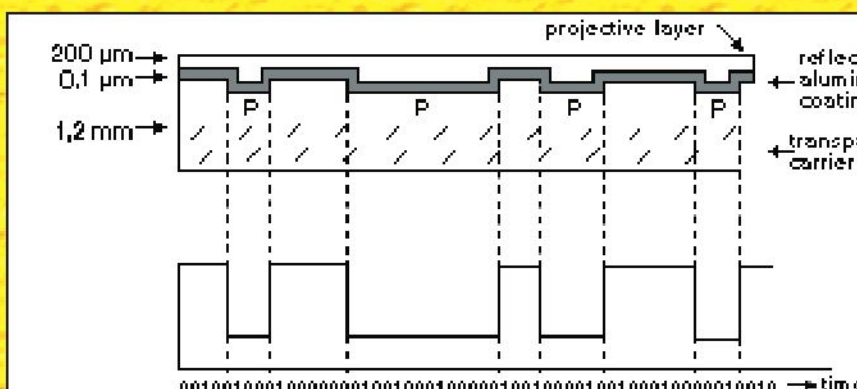
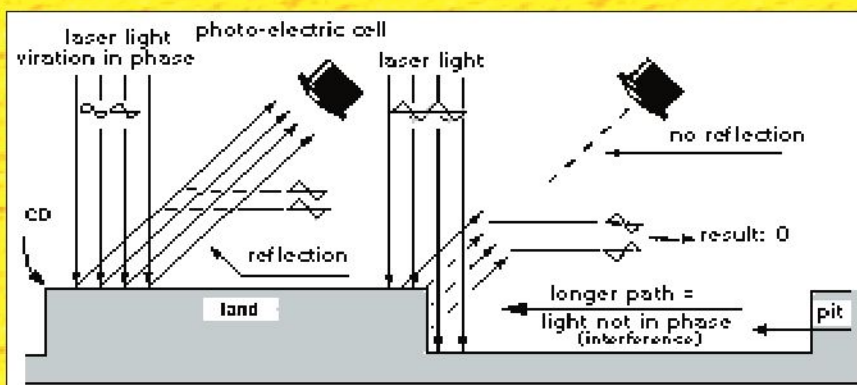
Il computer utilizzato per tutti i passaggi della produzione è stato un Amiga 4000/040, dotato di 18 Mb di memoria, HD IDE da 1,7 Gb, HD SCSI da 1 Gb, controller SCSI DKB RapidFire, scheda grafica CyberVision64 con 2 Mb, masterizzatore Yamaha CDR-102 più vari supporti di memorizzazione (Iomega Zip, Syquest 270, CD-ROM ed i classici floppy DD e HD), utilizzati soprattutto per l’interscambio di dati con i collaboratori e con i service utilizzati. Il mio collaboratore invece ha utilizzato un Amiga 1200 con Blizzard II 68EC030 50Mhz, 68882 50Mhz e 24Mb di memoria Fast, controller Squirrel SCSI, Iomega Zip per studiare una bozza delle copertine e soprattutto per raccogliere e preparare la gran parte del materiale grafico inserito su CD-ROM.

La masterizzazione

La masterizzazione è quel passaggio che permette di memorizzare dei dati generici (in formato digitale) su supporto CD. Il Compact Disc, come è ormai noto, è un supporto a sola lettura: questa limitazione è dovuta alla stessa costituzione fisica del supporto, che permette una sua manipolazione in lettura/scrittura solo tramite un raggio laser proiettato sulla superficie lucida del CD, che contiene delle tracce circolari simili a quelle dei vecchi dischi in vinile. Anche nel CD infatti sono presenti delle micro-incisioni che generano, nel caso dei dati in digitale, un cambiamento del numero binario; al contrario però dei lettori di dischi al vinile, che generavano un suono basandosi sui DIVERSI rilievi presenti sui dischi stessi, i lettori CD si basano su tecnologia digitale, e quindi bastano due sole posizioni per segnalare un cambiamento binario. Il CD è fisicamente costituito da un disco di plastica di 12 cm di diametro e di altezza pari a 1.2 mm, con una superficie argentata che riflette il raggio laser utilizzato per leggerlo. Il CD è costituito da diversi strati: il primo, di plastica trasparente, con funzione protettiva. Il secondo è invece un sottilissimo foglio di alluminio che contiene i microsolchi, che viene appoggiato ad un terzo strato con la funzione di matenere rigido il foglio di alluminio. Lo standard per masterizzare questo tipo di supporti è chiamato ISO 9660, e ne esistono due “livelli”: il primo, più restrittivo, è quello dedicato alla piattaforma PC e comprende limitazioni nel

Il presente articolo nasce dal nostro personale intervento presentato ad IPISA ‘96. Abbiamo preferito ripresentare l’articolo senza variazioni di sorta, poiché descrive in modo esauriente le prime necessarie difficoltà a cui si va incontro decidendo di produrre un titolo completamente su Amiga. Naturalmente alcune delle difficoltà qua presentate sono state risolte nei mesi successivi al convegno; basti pensare solamente che alla data dell’articolo (di poche settimane precedente quella del convegno, 30 Novembre 1996) l’unico programma di masterizzazione affidabile e ben conosciuto era MasterISO, mentre in data odierna, oltre ad alcuni programmi addirittura shareware (BurnIt e MakeCD) se ne stanno affacciando altri commerciali (CDCreator, per esempio).
Invitiamo quindi tutti coloro che sono interessati all’argomento o semplicemente vogliono approfondirlo, a contattarci direttamente via E-Mail, ricordando che Luca si è occupato della prima parte dell’articolo (masterizzazione e preparazione delle copertine), mentre Matteo si è occupato della parte tecnica relativa ai font.
Buona lettura

Luca Danelon (danelon@interlandsrl.it)
Matteo Forniz (uccib@mbox.vol.it)

nome dei file (8 caratteri, un punto e tre caratteri di estensione, tutti rigorosamente maiuscoli e con severe limitazioni sui possibili caratteri da utilizzare), nella struttura (al massimo 8 ramificazioni) ed anche nel nome utilizzato come titolo (undici caratteri).
Il secondo livello è invece pensato per i nuovi sistemi operativi o piattaforme quali Mac e Amiga, e permette nomi di file a 32 caratteri, presentando inoltre in generale minori restrizioni rispetto al primo livello. Nonostante questo, l'ISO 9660 ha ancora alcune limitazioni che il file-system Amiga, nonostante i diversi anni d'età, supera senza problemi.
Ecco quindi il primo problema, risolvibile analizzando il target a cui si rivolge il CD: scegliere infatti di masterizzare il CD seguendo ciecamente le specifiche ISO 9660 oppure trasgredire questo standard in vista di una maggiore personalizzazione del prodotto per la piattaforma per cui è stato creato.
La scelta è ricaduta su quest'ultima possibilità, anche pensando proprio ai contenuti del CD: creare infatti un prodotto dedicato alla nostra piattaforma, ma che presenti limitazioni proprie solamente di altre piattaforme è parso assurdo, e per questo sono stati utilizzati particolari accorgimenti che rendono il CD perfettamente godibile SENZA LIMITAZIONI su Amiga, a scapito della perdita di una rigorosa compatibilità con lo standard ISO 9660. Alcune di queste scelte includono la possibilità di avere più di 8 ramificazioni (e questo lo si può vedere anche nel "volume zero", in cui è stata inserita, in una serie di cassetti nascosti al Workbench, una simpatica animazione) o la possibilità di includere anche nomi dei file con particolari caratteri riservati (precisamente, ~ e #).
La masterizzazione pratica di un CD è stata poi separata in due parti: creazione dell'immagine del CD e suo riversamento sul supporto.
Questi due passaggi si sono resi necessari in quanto riportare i dati presenti su HD direttamente su CD era impossibile se non possedendo un velocissimo hard disk in grado di erogare un flusso continuo di dati senza pause e/o variazioni per oltre mezz'ora di tempo (tempo necessario alla masterizzazione di un CD con un masterizzatore 2x). Anche se su Amiga esiste MasterISO, programma capace di generare immagini ISO e poi riversarle su CD, è stato scelto di utilizzare per la prima parte del processo un programma separato, ed esattamente mkisofs, che si può trovare nelle raccolte edite da Fred Fish. Questo perché quest'ottimo programma (frutto di un por-

Intervento Danelon-Forniz

ISO 9660

Level 1:
- Nomi dei file limitati a 8 caratteri, un punto e tre caratteri di estensione
- Limitazioni nei caratteri utilizzabili (caratteri alfanumerici maiuscoli e pochi altri simboli)
- Nome del volume limitato a 11 caratteri
- 8 possibili ramificazioni

Level 2:
- Nomi dei file limitati a 32 caratteri
- Limitazioni simili al level 1

```
Mode                                        X Aspect      Y Aspect

Pal  i e
Pal  i e   nterlacciato
Pal  o  e
Pal  o  e   nterlacciato
Pal   pe i e
Pal   per i e   nterlacciato
  l t c  i e
  l t c  i e   nterlacciato
  l t c  i e   o  lic er
  l t c  o  e
  l t c  o  e   nterlacciato
  l t c  o  e   o  lic er
  lti can Prod tti it
  lti can Prod tti it
 nterlacciato
```

ting da UNIX) permette una personalizzazione maggiore dell'immagine da creare rispetto al prodotto commerciale della AsimWare: MasterISO infatti, forse per volersi adattare allo standard ISO 9660 di cui prima, non presenta opzioni rilevanti di personalizzazione dell'immagine.

Per la seconda fase della masterizzazione, cioè il passaggio dei dati da HD a CD, è stato invece utilizzato proprio quest'ultimo software, che comunque mostra ancora alcuni problemi o incompatibilità.

Il consiglio forse più importante da dare a chiunque debba operare la masterizzazione su Amiga è quello di dotarsi di diversi Mb di memoria, per permettere così all'HD da cui si preleva i dati un po' di "respiro" (creando dei buffer da cui il masterizzatore si copia le informazioni), e soprattutto per non permettere a MasterISO di bruciare diversi CD prima di giungere allo scopo.

Le copertine

Le copertine sono state create direttamente su Amiga, tramite i noti programmi di grafica Photogenics 2.0, ImageFX e l'immancabile Personal Paint 6.4.

Senza entrare nel merito delle creazioni artistiche che potete ammirare sulle copertine (e per cui ringraziamo il noto disegnatore Eric Schwartz), presentiamo solo qualche annotazione: ad esempio il fatto di aver utilizzato molte volte il Personal Paint, accanto a Photogenics 2.0, per ritoccare dei dettagli o per preparare gran parte delle scritte che compaiono sulle copertine. Per ragioni di tempo e di esperienza, siamo stati portati infatti a scegliere un programma di grafica pittorica (i succitati ImageFX o Photogenics) anche per le parti testuali delle copertine, piuttosto che ricorrere ad un programma di impaginazione quale PageStream o Final Writer. La ragione principale alla base di questa scelta, oltre alle già citate variabili tempo ed esperienza, è stata l'incerta compatibilità del formato EPS salvato dai programmi Amiga con i package utilizzati dal service tipografico. Per non rischiare quindi di dilatare ulteriormente i tempi d'uscita del nostro prodotto, è stata compiuta questa scelta sicuramente limitante la qualità finale delle parti testuali: per cercare di ovviare comunque alla perdita di qualità abbiamo optato per quei caratteri utilizzanti la tecnologia AGFA Intellifont. Questi infatti sono ormai da tempo supportati da AmigaOS e quasi tutti i maggiori programmi di grafica e DTP ne interpretano il formato (direttamente oppure tramite la loro immagine bitmap).

Giova ricordare come i caratteri di tipo Intellifont si discostino da quelli bitmap in quanto le differenti grandezze sono create non più operando banali operazioni di rescaling, quanto invece ricalcolando funzioni matematiche descrittive del set di caratteri prescelto. E' questo per sommi capi il medesimo principio che anima le tecnologie TrueType e Adobe. E' bene determinare in maniera positiva anche l'aspect ratio associato alla modalità video con la quale ci si trova a lavorare.

In questa maniera è possibile avvicinarsi ad un ambiente WYSIWYG ("What You See Is What You Get"), dove cioè tutto quello che appare "a video" ha all'incirca la medesima qualità di come apparirebbe su di un'altra periferica (tipicamente una stampante).

Un esempio chiarificatore può essere l'esercizio di realizzare un quadrato di 100 pixel di lato su due modi video differenti. Operando in modalità Pal LowRes ogni pixel ha un aspect ratio di 44/44 (cioè la larghezza è pari all'altezza); ciò fa si che il quadrato sopra citato sia effettivamente composto da 10.000 pixel. Ma passando ad esempio alla modalità Ntsc LowRes accade che l'aspect ratio di un pixel sia pari a 44/52.

Ne consegue che un quadrato che presenti il medesimo "ingombro visivo" in questo frangente sarà in realtà un rettangolo con dimensioni 100x85 pixel. Questo ragionamento introduttivo (ripreso da vecchi paper tecnici Commodore), può essere ripreso anche per i font ComputerGraphic.

Tali famiglie di caratteri hanno infatti già determinato al loro interno i valori (in DPI), relativi all'asse X ed a quello Y. Questi sono valori REALI, riflettono cioè una effettiva impostazione di stampa espressa in punti per pollice. Quando però si accede ad un font, si pone il medesimo problema accennato poc'anzi:

ottenere una non distorta rappresentazione "a video". Qualora non sia l'applicazione stessa ad impostare un aspect ratio corretto, questo deve essere comunicato in qualche modo dall'utente. In questa maniera la diskfont.library è in grado di scalare opportunamente il font prescelto. Nella sostanza l'applicazione ottiene un carattere con il medesimo YDPI (già impostato permanentemente nel font), ma con un nuovo XDPI calcolato sulla scorta del valore YDPI di cui sopra e dell'aspect ratio fornito. Questo avviene in quanto nell'ambiente Amiga la grandezza di un font (size), viene considerata come la sua altezza (calcolata in pixel). L'utente può comunicare al sistema operativo l'aspect ratio più consono modificando (o creando) la variabile ambiente SYS:Prefs/Env-Archive/DiskFont.
Si tratta di un file ASCII contenente le seguenti informazioni:

P P P P

I valori espressi devono essere numerici e qualora il file non esista il sistema operativo procederà con dei valori di default. Una volta impostato un parametro (DPI o DOPT), bisogna assegnare un valore anche al corrispondente valore in X o Y. XYDPI rappresenta appunto l'aspect ratio, mentre XYDOPT inerisce lo spazio riempito da un punto in relazione alla risoluzione dello schermo. Come citato nel manuale utente del WorkBench 3.0, occorrono valori molto grandi o piccoli di XYDOPT per notare qualche differenza. Le copertine sono state realizzate alla reale dimensione richiesta dal tipografo, e quindi il solo picture disc aveva un diametro ben superiore ai 1500 pixel. Se poi si considera che le parti del booklet devono essere preparate già affiancate per la stampa, si deduce ben presto che le risoluzioni sono veramente elevate. Abbiamo preferito lavorare subito a queste risoluzioni, anche se con tempi di lavoro un po' più lunghi, dovuti ad estenuanti attese per il caricamento o la memorizzazione delle immagini, per ottenere la massima qualità possibile. Per questo, la principale caratteristica sfruttata di Photogenics è stata la "memoria virtuale", un particolare sistema interno che permette di caricare immagini di qualunque dimensione e profondità senza doversi dotare di decine di Mb di memoria. Questo perché l'immagine non viene caricata in memoria, ma in un file in formato IFF DEEP residente su hard disk: questo passaggio permette di occupare solamente la memoria necessaria alla visualizzazione dell'immagine nella finestra di preview di Photogenics, a scapito di un ristretto numero di operazioni da compiere sull'intera immagine. Questo però non ha rappresentato un grosso problema, anche perché, come si diceva poc'anzi, il lavoro di creazione della copertina è stato suddiviso in parti e quindi si lavorava solamente su una piccola parte dell'immagine caricata. Questa comoda opzione di Photogenics ci porta ad affrontare alcune considerazioni sulla memoria virtuale, tutt'altro che oziose, sebbene in quest'ultimo anno il prezzo delle SIMM (banchi di memoria) sia drasticamente diminuito. Innanzitutto bisogna richiamare l'attenzione sul fatto che il paradigma "memoria virtuale = MMU" sta andando vieppiù scomparendo. Quasi tutti i programmi di un certo "peso" adottano infatti tecniche proprietarie per alleviare l'utilizzo di RAM reale appoggiandosi ad operazioni di lettura e scrittura di file. In secondo luogo la produzione di immagini tipografiche di alta qualità è un processo che richiede veramente molta memoria, più di quanta forse un utente medio (oppure disinteressato all'argomento), possa sospettare. Ma in ultima analisi, è di fondamentale importanza ricordare come gli Amiga della classe 1200 si trovino ad affrontare la seguente situazione: la totalità delle schede acceleratrici più recenti, prevedono un solo slot per le SIMM (delegando il secondo in genere ad un controller SCSI da acquistare separatamente). Se è vero che la complessità di un processo creativo cresce generalmente molto più velocemente della dotazione hardware posseduta, sarà molto comune essere in difetto nella propria configurazione all'inizio di un progetto mai affrontato. Ecco quindi come un'efficiente implementazione delle routine di gestione della memoria virtuale non sia affatto di secondo piano. Quello che segue è un piccolo test compiuto su di una texture IFF a 24bit con risoluzione 640x480 (la cui dimensione in Kilobyte è 911,232). L'operazione svolta dai programmi impiegati è un "banale" resizing a 1280x960, abilitando la migliore qualità possibile di questa opzione. Sebbene confronti incrociati tra i programmi sopracitati siano francamente azzardati (a causa della non uniformità delle condizioni della prova ed anche a causa del diverso trattamento dei dati utilizzato da ogni software), è molto interessante osservare la differenza tra le operazioni compiute in memoria Fast con quelle utilizzanti la memoria virtuale (associata ad uno Iomega Zip collegato ad una interfaccia non DMA quale è la Surf Squirrel). Quello che qui si vuole notare è l'attenzione spesa nell'implementare questa utile funzione: è stupefacente riscontrare l'attenzione che i programmatori del secondo e del terzo pacchetto (rispettivamente shareware e freeware), hanno portato nella gestione della memoria virtuale. Auspicando che i risultati ottenuti siano quantomeno tendenziali, si può capire immediatamente come trattando le illustrazioni con effetti più complessi, una superficiale (o mancante), implementazione di questa feature possa esasperare anche gli utenti più ascetici.

ipisa

Intervento Danelon-Forniz

L'aspect ratio

Relazione d'aspect ratio

Largezza : YAspect = Altezza : XAspect

Variabile ambiente Diskfont

XDPI xxx YDPI yyy XDOTP xxx YDOTP yyy

Bibliografia:

- Informazioni sulla tecnica di funzionamento del supporto CD

http://www-us.philips.com/sv/newtech/cd.html

In questa puntata continuiamo a descrivere l'utilizzo delle variabili esterne, la loro visibilità ed altre cose interessanti.

Corso di programmazione C e C++ (VII)

di **Giuseppe Ligorio** (gligorio.aica@iol.it)

Abbiamo chiuso la puntata scorsa spiegando le variabili esterne, ora parliamo dalla loro "visibilità" (o scoope in inglese); con visibilità intendiamo da quale parte di codice possono essere riconosciute e quindi utilizzate; per le variabili interne ovviamente la visibilità è solo intesa per il codice della funzione in cui sono definite. Teoricamente per le variabili esterne, visto che sono allocate all'avvio del programma e non vengono liberate sino a quando il programma non termina, la loro visibilità dovrebbe essere possibile per tutto il programma; in realtà non è così e tutto naturalmente dipende dalla loro definizione. All'interno di un sorgente la vsibilità di una variabile parte dal momento della sua definizione; ad esempio:

```
void pippo()
{
. /* qui la variabile alfa non è vista, quindi non
è utilizzabile */
}
float alfa;
/* le funzioni che seguono possono utilizzare alfa
*/
void CalcAlfa()
{
. alfa = 2*PIGRECO;
}
```

Passiamo ora ad osservare la visibilità delle variabili tra sorgenti differenti; supponiamo infatti di aver suddiviso il nostro programma in diversi sorgenti, che poi costituiranno diversi file oggetto che il linker provvederà automaticamente ad unire per costituire l'eseguibile; anche in questo caso le variabili esterne, definite in un sorgente, possono essere viste da altri. Nel caso vogliamo utilizzare in un listato delle variabili definite in un altro, dobbiamo ridichiararle utilizzando la parola chiave extern:

```
void pluto()
{
. /* qui la variabile alfa non è visibile */
}
extern float alfa;
float beta;

void CalcBeta()
{
. beta = alfa / 2.0;
}
```

In realtà la linea *extern float alfa* non è una vera e propria dichiarazione, ma più un richiamo che serve al solo scopo di informare il compilatore che da qualche altra parte (in qualche altro file oggetto) è definita la variabile alfa e che quindi è utilizzabile senza bisogno di essere allocata, ci penserà poi il linker a fornire il giusto indirizzo. Attenzione che se una variabile è utilizzata da diversi sorgenti, deve essere definita in uno solo e poi richiamata dagli altri con extern, pena un errore del linker il quale vi avviserà che un "simbolo" viene definito due o più volte. E' utile però fare in modo che alcune variabili esterne (o alcune funzioni, le quali possono essere utilizzate da altri sorgenti) vengano viste solo nell'ambito del sorgente in cui vengono definite, in modo da permettere la definizione di variabili omonime in altri sorgneti, a tutti gli effetti distinte viste che occuperanno zone di memoria differenti; in poche parole per evitare problemi di conflitto. Per definire una variabile esterna in tale maniera, dobbiamo utilizzare la parola chiave static:

```
static float Beta;
static void Paperino()
{
}
```

Visto che necessita la ridefinizione di varibili e/o di prototipi di funzioni per il loro utilizzo, magari in più sorgenti, può essere utile raccogliere queste definizioni in un file header (.h) ed includerlo nei diversi file sorgente, senza bisogno di riscrivere le dichiarazioni; dei file header parleremo più avanti. C'é ancora un'ultima specifica opzione di inizializzazione delle variabili: il register; utilizzando infatti questa parola chiave, si informa il compilatore che tale variabile deve essere utilizzata molto frequentemente, per cui si consiglia di tenere la variabile in qualche registro del processore, il maggior tempo possibile, in modo da sveltire le operazioni che interessano la stessa; la parola "consiglia" non è stata utilizzata a caso, in quanto il compilatore può ignorare tale suggerimento; nel più dei casi comunque si trae un giovamento nell'utilizzo delle variabili register (sopratutto se utilizzate in piccoli cicli), naturalmente sempre se se ne fa un uso limitato. Per la loro tipologia, possono essere definite come varibili register, solo quelle interne ad una funzione o i parametri passati alla funzione stessa. Inoltre non è possibile utilizzare l'operatore & che permette di prelevare l'indirizzo di una variabile.

Funzioni ricorsive

In C, le funzioni possono essere utilizzate in modo ricorsivo, direttamente o indirettamente; con la parola "ricorsivo" si intende che una funzione può richiamare se stessa. Se vi domandate a cosa può servire, sappiate che alcuni problemi, possono essere risolti anche con l'ausilio delle funzioni ricorsive, altri problemi invece possono essere risolti solo con l'utilizzo della ricorsività. Il tutto va inquadrato nell'ottica del "divide et impera" vale a dire dividi e conquista; nel

caso infatti un problema è troppo complesso per essere risolto nella sua interezza, può essere utile suddividerlo in problemi più piccoli; questi se a loro volta sono ancora troppo complessi, si possono suddivedere ulteriormente, fino a quando non si arriva ad un caso risolvibile; risolti i sotto-problemi si risale indietro di un livello, si combinano i risultati e così via fino al problema completo.
Il quicksort, un algoritmo di ordinamento, funziona proprio con questo meccanismo:
Abbiamo un vettore A di n elementi, da ordinare in maniera ascendente:
1. scegliamo un elemento (pivot) di A a caso (il primo ad esempio); a questo punto portiamo tutti gli elementi minori o uguali al pivot a sinistra nel vettore e quelli maggiori a destra e memorizziamo l'indice del confine tra gli elementi minori e quelli maggiori
2. riapplichiamo (qui è la ricorsività) il passo 1 al vettore di sinistra e a quello di destra e così via fino a quando i sotto-vettori non raggiungono dimensione unitaria
Eccovi il codice del quicksort:

```
int Partition(int A[], int p, int r)
{
. int x, sw;
. x = A[p]; /* elemento pivot */
. while (1)
. {
.  for (; A[r] > x; r—);
.  for (; A[p] <= x; p++);
.  if (p < r)
.  { sw = A[r]; A[r] = A[p]; A[p] =
sw; }
.  else return(p);
. }
}
/* Ecco la funzione ricorsiva */
void QuickSort(int A[], int p, int
r)
{
  int q;

. if (p < r)
. {
.  q = Partition(A, p, r);
.  QuickSort(A, p, q);
.  QuickSort(A, q+1, r);
. }
. return;
}
```

Come potete osservare la funzione Partition, suddivide il vettore in due sotto-vettori contenenti rispettivamente gli elementi minori e maggiori del pivot (che è il primo del vettore) e ritorna l'indice di separazione dei due sotto-vettori. La funzione QuickSort è la funzione ricorsiva, viene chiamata la prima volta con *QuickSort(A, 0, num-1);* il confronto p < r serve a stabilire se siamo giunti al caso finale (sotto-vettore di un elemento). Se il test risulta vero, allora viene chiamata Partition per suddividere il vettore e quindi viene richimato il QuickSort per i due sottovettori.

Il preprocessore C

Prima che il sorgente venga processato per produrre l'oggetto, il compilatore esegue una fase preliminare svolta dal preprocessore; questa fase preliminare ha il compito di individuare una serie di istruzioni particolari (riconoscibili dal fatto che iniziano con il carattere cancelletto #) che permettono l'inclusione di header ed altro; analizziamo queste istruzioni in dettaglio:

```
#include "nomefile" o
#include <nomefile>
```

Include un file sorgente esterno; come abbiamo detto più volte questa istruzione è utilizzata per includere dei cosiddetti file header (con estensione .h) che contengono la definizione dei prototipi di funzioni, delle variabili esterne, di macro ecc. Di solito la prima sintassi si differenzia dalla seconda, nel fatto che nel primo caso il file viene cercato nella directory in cui è presente il sorgente in fase di compilazione, nel secondo invece il file viene cercato in una directory prevista per i file di inclusione, che varia da sistema a sistema e viene definita come parametro nel compilatore.
#define nome testo_da_sostituire
Con l'istruzione define è possibile costruire delle semplici macro di sostituzione, che possono essere solo valori costanti o anche espressioni piuttosto complesse; esempio:

```
#define MAXFACTOR 10
```

In tal caso qualsiasi stringa MAXFACTOR il preprocessore troverà nel sorgente, verrà prontamente sostituita con 10 o con qualsiasi altro valore abbiate specificato; l'utilità di tale istruzione consiste nel fatto che se utilzzate una costante che poi potrebbe essere utile cambiare e la stessa costante viene più volte ripetuta nel listato, utilizzando il #define basterà cambiare solo il valore dopo il nome e ricompilare. Come abbiamo detto possono essere anche definite delle macro:

```
#define square(x) x*x
```

Questo caso si differenzia dal precedente perché viene passato un simbolo *x*; nel listato, qualsiasi cosa inseriate tra le parentesi di square, verrà trattato come x e quindi sostituito nella seconda espressione; ad esempio:
`b = a*square(x) + b*x + c;`
diverrà:
`b = a*x*x + b*x + c;`
oppure:
`b = square(x+1) + b*c*x;`
diverrà:
`b = x+1*x+1 + b*c*x;`
come potete osservare, nel secondo caso non otteniamo il risultato che ci aspettavamo, proprio perché il preprocessore sostituisce meccanicamente il testo; il problema è facilmente risolvibile e

Classe C++:

```
class Entità
{
. protected:
. char *nome;
. int x, y;

. public:
. Entità();
. ~Entità();
. void SetNome(char *InNome);
. vois SetXY(int InX, InY);
};

Entità::Entità()
{
. x = y = 0;
. nome = NULL;
}

Entità::~Entità()
{
. // codice
}

void Entità::SetNome(char
*InNome)
{
. nome = InNome;
}

void Entità::SetXY(int InX,
int InY)
{
. x = InX; y = InY;
}
```

Classe Java

```
class Entità
{
. protected String nome;
. protected int x, y;

. public Entità()
. {
.  x = y = 0;
.  nome = NULL;
. }

. public void finalize()
. {
.  // codice
. }

. public void SetNome(char
*InNome)
. {
.  nome = InNome;
. }

. public void SetXY(int InX,
int InY)
. {
.  x = InX; y = InY;
. }
}
```

dovrete sempre ricordare tale implicazione quando definite una macro:

```
#define square(x) (x)*(x)
```

In questo caso il precedente esempio verrà codificato in:

```
b = (x+1)*(x+1) + b*c*x;
```

e tutto funzionerà correttamente.
Ma le potenzialità delle definizioni macro non finiscono qui; se nella impostazione di una macro, specificate un # prima di un suo parametro, questo verrà convertito a stringa e inserito tra doppi apici, ad esempio:

```
#define dprint(expr) printf(#expr " = %g\n", expr)
```

nella chiamata della macro:

```
dprint(x/y);
```

questa verrà convertita in:

```
printf("x/y" " = %g\n", x/y);
```

Naturalmente nella conversione dell'espressione in stringa tutti i caratteri doppi apici " verranno convertiti in \" e i caratteri backslash \ in \\, in modo da ottenere sempre una stringa lecita.
Altra caratteristica interessante nella definizione delle macro è quella dell'operatore ##, il cui utilizzo è molto variegato, ma sostanzialmente consiste nella concatenazione di argomenti; esempio:

```
#define paste(a, b) a ## b
```

chiamando questa macro con `paste(pippo,34)` otterremo

pippo34.
Una macro già definita può essere annullatta con l'istruzione #undef, ad esempio: `#undef paste`Un'ultima, ma non meno importante, possibilità offerta dal preprocessore consiste nell'inclusione condizionale; con questo termine si intende la possibilità che alcune porzioni di listato non vengano compilate, come se non esistessero; l'istruzione di controllo #if valuta l'espressione seguente (che non può contenere costanti tipo *enum* operatori di cast e sizeof); se l'espressione risulta vera, allora la porzione di codice seguente viene inclusa nella compilazione (fino alle istruzioni #endif, #elif o #else), altrimenti viene esclusa. Come appenna accennato possono seguire istruzioni #elif (che equivale a else if) o #else che svolgono la funzione logica comprensibile. L'utilizzo delle condizioni può essere utile per la scrittura di codice di debug che può così essere facilmente esclusa quando non serve più (impostando un simbolo ad esempio). Altro importante utilizzo risiede nell'inclusione dei file header; può accadere infatti che nell'inclusione di un header (che a sua volta ne può includere altri per necessità), si corra il rischio di includere un file più volte incorrendo in errori poi in fase di compilazione; questo problema può essere arginato utilizzando le inclusioni condizionate in ogni file header; osserviamo come esempio il file header *pippo.h*:

```
#if !defined(_PIPPO_H)
#define _PIPPO_H 1

/* codice da includere

#endif
```

In questa maniera, quando viene incluso la prima volta, non essendo definito il simbolo _PIPPO_H, passa il test, definisce _PIPPO_H ed include il codice dell'header; in una seconda accidentale inclusione essendo già definito _PIPPO_H (perché il file è stato già incluso), il codice non viene considerato; potete osservare come esempio i file di inclusione standard del C, che possiedono tutti questo controllo. Riguardo a quest'ultimo caso esistono delle versioni contratte già pronte di

`#if !defined(x)` e di `#if defined(x)` e sono:

```
#ifndef x
#ifdef x
```

che funzionano in maniera del tutto analoga. Con questo ultimiamo l'odierna puntata e vi diamo appuntamento alla prossima, in cui spiegheremo uno degli argomenti forse più importanti del corso, uno degli argomenti che di solito fanno disperare tutti gli aspiranti programmatori: i puntatori ed i vettori e tutto quello che ne segue; quindi non perdetevela.

Indovina si, ma quale numero?

di ***Giuseppe Ligorio*** (gligorio.aica@iol.it)

In una delle precedenti puntate, avevo proposto prima un esercizio e poi la soluzione del medesimo; l'esercizio, voi ricorderete, era il piccolo giochino "indovina il numero"; mi sono giunte diverse e-mail nel frattempo che indicavano che il listato da me proposto non funzionava, in quanto il linker riporta la non esistenza della funzione Random: e ci credo, infatti non esiste. Eppure, strano, mi sembrava di aver posto tale problema in evidenza, sia quando proposi l'esercizio che quando lo risolsi: la funzione Random non esiste, facciamo finta solo per risolvere l'esercizio; vi ricordate? Mi viene il dubbio che c'é qualcuno che non legga gli articoli, voglio solo sperare che sia perché essendo già avanti con la conoscenza sul C, si voglia limitare ad osservare gli esercizi. Comunque visto che l'esercizio vi ha preso così tanto, vi fornisco la vera funzione che restituisce numeri pseudocasuali da utilizzare al posto di Random():

```
a = rand() % 100 + 1;
```

La funzione rand() definita in C standard, fornisce un numero casuale compreso tra 0 ed una costante definita in "stdlib.h" (da includere per la compilazione del programma, anche se non strettamente necessario) RAND_MAX; con l'operatore resto % (indipendentemente da quanto sia RAND_MAX, che è comunque abbastanza elevato) ci viene fornito un numero tra 0 e 99, quindi occorre sommare 1.

Esercizio: il labirinto infernale

di ***Giuseppe Ligorio*** (gligorio.aica@iol.it)

Oggi sono di pessimo umore perché ho l'influenza, quindi mi sento motlo cattivo e voglio darvi un bell'esercizio del tipo di quelli che non si dimenticano; comunque sappiate (mi rivolgo sempre ai principianti naturalmente), che non mi aspetto che nessuno di voi riesca a risolverlo, quindi se qualcuno ci riuscisse potrebbe anche toccare il soffitto della propria casa con un dito:
Abbiamo un labirinto di 10x10 caselle (o se preferite più grande, ma partiamo da uno piccolo che è meglio) definito con un vettore del tipo:

```
int Lab[10][10];
```

dove la prima coordinata specifica la X e la seconda la Y; ogni casella è riempita con un 1 dove vi è un muro e con uno 0 dove vi è corridoio ed è quindi possibile camminare; naturalmente tutto il bordo della matrice (e quindi del labirinto) deve essere cinto di mura, tranne dove si preveda l'uscita.
Realizzare una funzione in cui sono passati posizione iniziale x ed y (da 0 a 9) di partenza, mentre il labirinto è già definito e pronto in una matrice esterna:

```
int Lab[10][10];
.
void Percorri(int px, int py);
```

Tale funzione deve trovare il miglior percorso (quello più corto) per uscire dal labirinto dal punto di partenza, e fornisca la soluzione sempre nella matrice Lab (scrivendo 2 per indicare il percorso). Si consideri che ci si può muovere solo orizzontalmente o verticalmente (vale a dire in quattro possibili direzioni).
Se va appassionato quello dell'indovina il numero, questo dovrebbe piacervi ancora di più; Anche se ancora non abbiamo spiegato le matrici, queste dovrebbero essere di intuitivo utilizzo, se voglio vedere cosa c'é alla posizione (3,5) (partendo da 0) faccio qualcosa del tipo:

```
if (Lab[3][5] == 0) ...
```

Altrimenti se voglio scrivere 2 sempre nella stessa posizione:

```
Lab[3][5] = 2;
```

Comunque l'esercizio rispecchia quanto spiegato nell'odierna puntata; infatti dovrete utilizzare funzioni, variabili esterne, ma soprattutto una funzione ricorsiva (e come pensate altrimenti di poter analizzare tutti i possibili percorsi). Buon divertimento.